Niveau(x) d'enseignement : 3 Numéro EDUQ : 9170436
Centre d'intérêt : 520

Gélinas, Jacqueline.

Elaboration d'un guide d'activités pour favoriser l'émergence de la créativité chez des élèves de deuxième année / par Jacqueline Gélinas. -- [Hull?] : J. Gélinas, 1991.
vii, 62, 94 f. : ill. ; 28 cm.

Titre de la couv. "Rapport de recherche pour l'obtention d'une maîtrise en éducation. Université du Québec à Hull". Comprend des bibliogr. Dépouillement partiel : Créatemps : guide d'activités pour favoriser l'émergence de la créativité chez des élèves de deuxième année

Vedette(s)-secondaire(s) : Université du Québec à Hull

Descripteur(s) : Développement de la créativité * Activité d'apprentissage * Guide de l'enseignant * Activité créatrice * Primaire (Ordre d'enseignement)

Le but de la recherche est d'élaborer et de présenter un guide d'une trentaine d'activités susceptibles d'énergiser la pratique pédagogique aussi bien que de stimuler la créativité de l'enfant de deuxième année. Ce guide, intitulé "Créatemps", s'est élaboré à partir de l'application et de l'évaluation de quatre activités prototypes. Les activités du guide touchent les facteurs inhérents à la pensée divergente, soit la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration, qui constituent l'essence des quatre objectifs généraux. Chacune des activités présentées dans le guide n'appuie sur certains principes théoriques dont les suivants : la créativité doit être envisagée dans le cadre du développement intégral de la personne; la créativité se développe par l'exercice, c'est l'enfant qui doit être l'artisan principal de son apprentissage créatif; et l'école a un rôle important à jouer dans le développement de la créativité.

Type de document :

ÉLABORATION D'UN GUIDE D'ACTIVITÉS POUR FAVORISER L'ÉMERGENCE DE LA CRÉATIVITÉ CHEZ DES ÉLÈVES DE DEUXIÈME ANNÉE

RAPPORT DE RECHERCHE
pour l'obtention
d'une maîtrise
en éducation

PRÉSENTÉ PAR JACQUELINE GÉLINAS
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À HULL
AVRIL 1991

Durant l'hiver de l'année 333 av. J.-C., le général macédonien Alexandre-le-Grand et son armée arrivèrent dans la ville asiatique de Gordium pour prendre leurs quartiers d'hiver. Pendant son séjour, Alexandre entendit parler de la légende qui courait sur le célèbre noeud de la ville, le "Noeud gordien". Il était prédit que quiconque pourrait défaire ce noeud étrangement compliqué deviendrait roi d'Asie. Cette histoire intrigua Alexandre qui demanda où était le noeud afin de tenter de le défaire. Il l'examina un certain temps, mais après de vaines tentatives pour trouver les bouts de la corde, il fut dans une impasse.

C'est alors qu'une idée lui vint: "Je n'ai qu'à inventer mes propres règles pour défaire ce noeud." Il dégaina son épée et trancha le noeud en deux. Il était maître de l'Asie.

Roger Von Oech

REMERCIEMENTS

En posant le point final à un travail qui s'est échelonné au long de quelques années, une allégresse nous habite facilement.

À travers elle se modulent des mots de reconnaissance pour tous ceux et celles qui ont soutenu notre projet ... et notre persévérance de près ou de loin.

C'est donc une gerbe de sincères mercis que je souhaite offrir ici bien simplement:

- À mes deux compagnes d'équipe pour leur appui tout au long de ce travail et pour leur aide surtout lors de la phase d'expérimentation de mes activités.
- À la direction de mon école pour les bons mots et l'encouragement à réaliser ce projet.
- À Marie Ménard et Daniel Picard pour leur désintéressement à me lire, à corriger mes épreuves et à partager leurs bonnes idées avec moi.
- À mes tuteures pour leurs conseils expérimentés et leur soutien inconditionnel.
- Aux professeurs de l'équipe de la maîtrise dont la compétence et le dynamisme m'ont stimulée et permis d'avancer.
- À Manon Therrien pour le soin et l'humour qu'elle a apportés à dactylographier ce rapport.
- Aux membres de ma famille et à mes amis pour le respect de mes horaires et de mes attitudes de recherche.
- À Jolaine, ma fille, plus particulièrement, pour sa diligence et son habileté à transcrire et à mettre en page les activités de mon projet.
- À Maurice Lanoue pour l'attention accordée à la révision finale de tous les textes.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS iii

TABLE DES MATIÈRES iv

BIBLIOGRAPHIE vi

INTRODUCTION 1

CHAPITRE I: Problématique 3

Prise de conscience du problème 3
La situation actuelle 4
La situation désirée 7
Les solutions possibles 9
La solution retenue 10
Définition conjoncturelle 12
Limites de la recherche 13

CHAPITRE II: Cadre théorique 14

A) Facteurs à retenir pour l'élaboration de notre guide 16

Notre modèle d'étude 16
a) L'enfant 17
L'enfant et l'apprentissage 20
b) La créativité 22
Diverses théories de la créativité 25
Une approche cognitive de la créativité 28
c) La créativité et l'école québécoise 31
Les principes-guides 34

B) La démarche d'élaboration 35

Des modèles méthodologiques 35

CHAPITRE III: Méthodologie 41

Forme théorique 41
Explication des fonctions 42

CHAPITRE IV: Application 49

CONCLUSION 59

ANNEXE 63

BIBLIOGRAPHIE

Amegan, Samuel. Pour une pédagogie active et créative. Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987. 366 p.

Assemblée Nationale. Projet de loi 107 (1988, chapitre 84), Loi sur l'instruction publique. Éditeur officiel du Québec, 1988. 169 p.

Beaudot. Alain. La créativité, Recherches américaines. Paris, Dunod, 1973. 288 p.

Beer, Ulrich, Erl, Willy. Épanouissement de la créativité. Québec, Les Éditions Pauline, 1973. 108 p.

Clark, Barbara. Growing up Gifted. Bell & Howell Company, Columbus, Ohio, 1979. 476 p.

Côté, Raoul. La discipline scolaire, une réalité à affirmer. Ottawa, Agence d'ARC Inc., (les éditions), 1989. 111 p.

Dewey, John. L'école et l'enfant. Paris, Delachaux et Niestlé, 1962. 172 p.

Eberle, Bob, Stanish, Bob. CPS for kids. New York. D.O.K. Publishers, 1983. 91 p.

Ferguson, Marilyn. Les enfants du verseau. Pour un nouveau paradigme. Paris, Calmann-Lévy, 1981. 338 p.

Fréchette, Lucie. "La créativité dans le monde de l'éducation". Liaisons, Vol. 6, No. 4, (mai 1982). pp.25-26.

Goulet, Georges. Notes de cours: Curriculum, théorie et pratique. Université du Québec à Hull, hiver 1987.

Guilford, Joy P. "Creativity: retrospect and prospect". Journal of Creative Behavior, Vol. 4, No. 3, 1970. pp. 149-168.

Léveillé, Yves. "Rencontre avec Albert Jacquard, généticien". Vie pédagogique, No. 29, (mars 1984). p. 4.

Ministère de l'Éducation, Gouvernement du Québec. L'école québécoise, Énoncé de politique et plan d'action. Éditeur officiel du Québec, 1979. 163 p.

Osborn, Alex. L'imagination constructive. Paris, Dunod, 1971. 366 p.

Paré, André. Créativité et pédagogie ouverte: Créativité et apprentissage. Laval, Les Éditions NHP, Vol. II, 1977. 319 p.

Stolovitch, Harold D., Larocque, Gabriel. Introduction à la technologie de l'instruction. Québec, Éd. Préfontaine, 1983. 286 p.

Torrance, Ellis P. Creative Learning and Teaching. New York, Dodd Mead Co., 1974. 343 p.

Tremblay, Colette. "La créativité pour solutionner vos problèmes". Guide ressources, Vol. 2, No. 3, (printemps 1987). p 92-94.

Von Oech, Roger. Créatif de choc!. Paris, Businessman/Albin Michel, 1986. 243 p.

INTRODUCTION

De plus en plus la créativité se retrouve à toutes les enseignes. Elle s'inscrit comme valeur, elle est définie comme partie importante de la personnalité, elle est recherchée dans tous les domaines de l'expérience humaine et notre système scolaire québécois s'en réclame.

Qu'on la célèbre ou qu'on la conteste, il est maintenant clair qu'il revient à l'école de veiller à son développement afin de favoriser l'épanouissement d'une personnalité intégrale chez l'enfant. C'est en ses années scolaires que chacun prépare le bagage qui lui servira à traverser la vie.

> "Un individu peut-il exactement prévoir le type de connaissance dont il aura besoin d'ici cinq à dix ans pour résoudre les problèmes de son existence? Il peut toutefois développer les attitudes et les aptitudes qui l'aideront à affronter d'une manière créative et inventive n'importe quel problème'."

---

1. Alain Beaudot, La créativité, Recherches américaines, Paris, Dunod, 1973, p. 184.

Cette affirmation d'Alain Beaudot illustre bien la philosophie et la motivation qui sous-tendent ce travail de recherche. Il a pour cible de favoriser l'émergence de la créativité chez cet être qui apprend à être: l'enfant.

CHAPITRE I

Problématique

Prise de conscience du problème

Depuis notre tendre enfance, nous avons été intéressée et préoccupée par tout ce qui se rapporte à l'imagination et à l'originalité. Enfant, quoique souvent brimée par la loi du conformisme qui régnait facilement dans la société québécoise d'alors, nous cherchions quand même à satisfaire notre curiosité et notre originalité à travers des procédés respectueux des règles.

Grandissant, étudiant, évoluant, nous avons appris à nommer "créativité" cet aspect personnel qui ne demandait constamment qu'à s'épanouir. Nous avons souhaité être respectée dans cette dimension, nous avons appris à reconnaître les différentes manifestations de la créativité que ce soit dans les domaines artistique,

littéraire ou professionnel. Nous avouerons cependant que nous étions surtout émerveillée par les élans de débrouillardise, d'initiative qui apparaissaient dans la vie de tous les jours...

Nous associant au système scolaire québécois, à titre d'enseignante, nous sommes devenue de plus en plus sensibilisée au besoin de travailler à favoriser l'éclosion de cette créativité chez les enfants auprès desquels nous oeuvrions. Voilà déjà près de vingt-cinq ans que nous enseignons et à travers ces années, des cours, des lectures, des échanges, des colloques, des expériences nous ont fait prendre de plus en plus conscience de la nature de la créativité, des possibilités créatives qui se trouvent en chacun et chacune et, hélas! du piètre traitement que subit souvent la créativité... même à l'école.

La situation actuelle

Spécifions d'abord que nous sommes enseignante régulière à l'école Côte du Nord de Hull; nous oeuvrons au premier cycle du primaire, en deuxième année, et ce, depuis douze ans.

Notre école a ceci de particulier qu'elle est à aires ouvertes: ses classes appelées "aires" sont des locaux décloisonnés pouvant accueillir pour un même niveau, autant d'élèves que ce qui composerait trois classes dans une école de structure traditionnelle. Ainsi nous nous retrouvons trois enseignantes pour diriger trois groupes d'enfants de sept ans inscrits au programme de deuxième année.

Talonnées par le besoin d'atteinte des objectifs du programme, nous constatons que nous versons trop souvent dans le piège d'un enseignement magistral et linéaire. Formées à "l'école de la bonne réponse", nous nous contentons trop souvent chez nos élèves de la réponse unique quand nous n'allons pas tout simplement et spontanément jusqu'à l'exiger.

> "Notre système éducatif, pourtant, est surtout conçu de manière à amener les gens à rechercher la bonne réponse... Ainsi l'approche de "la bonne réponse" est profondément ancrée dans notre pensée. Ceci peut s'avérer parfait pour résoudre certains problèmes mathématiques où il n'y a en fait qu'une seule bonne réponse mais la difficulté réside en ce que la vie ne se présente pas toujours sous cet angle'."

---

2. Roger Von Oech, Créatif de choc!, Paris, Businessman/Albin Michel, 1986, p. 52.

De plus, le système même des aires ouvertes nous rend souvent inconfortables pour suivre des pistes pédagogiques plus favorables à l'émergence de la créativité.

> "Les écoles à aires ouvertes plus que les autres ont rendu évident ce danger. La structure institutionnelle existante, les systèmes de rotation, les exercices, en viennent à commander toute la vie des enfants sans tenir compte des changements qui s'opèrent chez eux, ni dans l'environnement'."

Les élèves, quant à eux, se conforment facilement à ce qu'on attend d'eux. Ils se cantonnent assez aisément dans les sentiers battus, ils recherchent la réponse unique qu'ils savent attendue, ils se contentent d'imiter un modèle plutôt que de l'élaborer eux-mêmes. Les plus divergents d'entre eux finissent même souvent par taire leurs idées faute d'encouragement ou pis encore, par crainte de déranger. En résumé, les enfants n'exploitent pas suffisamment leurs possibilités créatives.

---

3. André Paré, Créativité et pédagogie ouverte: Créativité et apprentissage, Laval, Les Éditions NHP, Vol. II, 1977, p. 142.

Ceci n'est qu'une esquisse de ce que nous percevons dans notre contexte professionnel au chapitre du développement et de l'exercice de la créativité.

La situation désirée

Pourtant, nous rêvons d'une situation idéale dans laquelle des pédagogues soucieux du développement intégral de l'enfant, offriraient à celui-ci les possibilités de développer toutes ses habiletés. Parmi elles, bien sûr, la créativité trouverait une place importante, celle qui lui revient comme composante de l'intelligence humaine.

> "La pensée créative est une des manifestations de l'intelligence. En acceptant le développement intellectuel comme l'un des objectifs scolaires de base, il faut par le fait même accepter que toutes les facettes de cette intelligence (dont la pensée créative) soient développées[4]."

Notre rêve, en accord avec cette pensée de Samuel Amegan, nous fait donc entrevoir une classe où la

---

4. Samuel Amegan, Pour une pédagogie active et créative, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987, p. 15.

créativité est reconnue, encouragée, stimulée et exploitée. Nous y imaginons les enseignantes de notre aire, conscientes des caractéristiques de la personne créatrice, jouant de leur propre créativité pour organiser des stratégies visant à la développer chez leurs élèves.

Le rêve s'étale jusqu'à laisser voir les enfants jouer de fantaisie, apprendre à penser, exercer leur curiosité, leur originalité sans avoir à craindre la réprimande. Heureusement, ils trouvent en eux assez de ressources, pour réussir à laisser épanouir leurs richesses dans le respect des autres, même en dépit des mentalités attardées ou répressives.

Cette belle vision se termine par une situation rassurante... Nous y discernons un futur dans lequel des adultes - oh! ce sont nos mêmes élèves devenus grands!... Oui! nous les reconnaissons! - savent résoudre des problèmes de façon créative, se permettent d'inventer et osent la divergence pour des réalisations plus originales.

Éveillée, nous émettons l'hypothèse que, si les jeunes enfants apprenaient à utiliser leur créativité à

l'école, elle deviendrait plus facilement une habileté de vie: un savoir-faire englobé dans un savoir-être.

Les solutions possibles

Pour combler l'écart entre ce qui est notre perception de la situation actuelle et notre vision de la situation idéale, nous estimons que notre projet devra s'attaquer à une cible: favoriser l'émergence de la créativité à l'école où nous enseignons.

Deux clientèles concernées par le problème sont d'abord identifiées: les adultes enseignants et les enfants.

Pour les rejoindre, nous avons imaginé des solutions possibles. D'une part, nous pourrions travailler auprès des membres du personnel enseignant pour leur assurer une meilleure formation à la connaissance de la créativité et de ses manifestations. Ainsi, croyons-nous, ils pourraient en favoriser l'émergence chez leurs élèves. D'autre part, nous pourrions nous adresser directement à l'enfant lui-même pour stimuler son potentiel créatif.

La solution retenue

L'étude de ces possibilités nous force cependant à rejeter la première à cause du peu de pouvoir que nous reconnaissons posséder quant à l'adhésion de nos collègues à un quelconque programme de formation à la créativité. Nous estimons trop grande leur hésitation - si ce n'est leur résistance - à investir du temps dans un nouveau projet alors qu'ils sont déjà surchargés de travail.

C'est donc à la deuxième solution que nous nous arrêtons. Il nous apparaît réaliste d'orienter notre action vers les élèves de l'école et plus spécifiquement, vers les enfants de notre aire de deuxième année.

Disposée à favoriser l'émergence de la créativité de façon organisée chez les élèves, nous avons réalisé clairement qu'un élément préalable s'imposait: nous devions nous doter d'un support pour encadrer nos chances de réussir une telle mission.

C'est ainsi qu'est germée l'idée d'élaborer un guide d'une trentaine d'activités susceptibles d'énergiser notre pratique pédagogique aussi bien que de

stimuler la créativité de l'enfant. La lecture de Raoul Côté nous suggère d'ailleurs de travailler en ce sens:

> "L'enseignant a donc la responsabilité de planifier des activités intelligentes qui offrent un défi susceptible d'intéresser tous les élèves'."

Nous avons alors cru nécessaire de prévoir l'approbation d'un tel projet par nos compagnes d'aire afin de pouvoir l'utiliser en classe tant dans sa phase d'évaluation que dans son application auprès des enfants lorsque l'outil serait parvenu à maturité.

Nous avouons aussi que nous souhaitions ainsi fortement susciter leur intérêt vers une plus grande connaissance de la créativité.

Pour mener à bien cette recherche, nous avons aussi voulu compter sur l'apport de quelques personnes-ressources: collègues, conseillers pédagogiques, parent d'un élève ou autres. Leurs conseils, leurs suggestions, leurs critiques ont soutenu notre démarche

---

5. Raoul Côté, La discipline scolaire, une réalité à affirmer, Ottawa, Agence d'ARC Inc., (les éditions), 1989, p. 23.

et l'ont enrichie, que ce soit dans une fonction ou l'autre du processus de recherche. Jointes aux remarques de nos compagnes d'aire, leurs contributions ont pu aller jusqu'à effectuer une certaine triangulation, laquelle nous apparaît saine pour une plus grande efficacité de notre guide.

Définition conjoncturelle

Nous formulons donc notre projet de la façon suivante: "En tant qu'enseignante de deuxième année, nous élaborerons un guide d'activités à implanter dans notre classe, avec le support de personnes-ressources (collègues, parent d'un élève, conseillers pédagogiques, et autres). Ce guide sera conçu dans le but général de favoriser l'émergence de la créativité chez nos élèves et il visera, plus spécifiquement à développer les facteurs intellectuels inhérents à la pensée divergente."

Notre projet constituera donc spécifiquement une recherche-développement.

Limites de la recherche

Compte tenu du fait que nous soyons la bénéficiaire de notre projet, celui-ci sera conçu en fonction des élèves de notre classe-aire. C'est donc en regard de leur âge et du programme de deuxième année que seront élaborées les diverses activités de notre travail.

Cependant, nous croyons que cette orientation du projet ne saurait en limiter la possibilité d'application. Dans l'éventualité d'un changement d'affectation nous amenant à enseigner dans un autre niveau d'âge du cycle primaire, les activités construites de façon assez souple pourront être présentées à des enfants d'un groupe d'âge différent.

Notre recherche prendra donc fin lorsque notre guide d'activités, nommé "Créatemps" aura été élaboré et que ses activités auront été revues et corrigées, s'il y a lieu.

CHAPITRE II

Cadre théorique

Notre recherche se terminant par l'élaboration d'un guide d'activités, nous avons voulu relever à travers la littérature les appuis susceptibles de soutenir notre démarche.

Notre cadre théorique s'articule autour de deux points qui ont particulièrement stimulé notre recherche:

A. les facteurs à retenir pour l'élaboration de notre guide d'activités,

B. la démarche d'élaboration de ce guide.

La première partie vise donc à définir clairement quel genre de guide serait pertinent pour favoriser l'émergence de la créativité chez nos élèves. Pour y arriver, nous avons cherché à travers les écrits, à mieux situer les facteurs à retenir pour réaliser une telle mission.

Nous avons orienté notre étude et nos réflexions autour de trois thèmes:

a- l'enfant, le moteur auquel s'adressera particulièrement ce guide;

b- la créativité qui en sera l'essence;

c- les exigences du Ministère de l'Éducation du Québec qui motivent la réalisation même de ce guide.

Nous traiterons d'abord de l'enfant selon notre conception personnelle et en nous appuyant sur des études qui ont été faites à ce sujet. Un sous-thème se greffera ensuite pour élargir la vision de l'enfant jusque dans sa relation avec l'apprentissage.

Quant à la créativité nous tenterons d'abord de la définir grâce à la pensée de quelques auteurs. Dans un sous-thème nous la situerons ensuite à travers les courants des diverses écoles de pensée. Nous nous attarderons particulièrement à une approche cognitive de la créativité puisque notre projet s'appuiera intrinsèquement sur une telle approche.

Nous terminerons notre première partie en plaçant la créativité dans la dimension scolaire québécoise.

Nous relèverons à cet effet les attentes de notre régime pédagogique et les possibilités qu'il offre en regard du développement de cette habileté.

La seconde partie de ce chapitre motivera notre choix d'un modèle méthodologique à travers une analyse de quelques modèles. Le modèle choisi servira à nous soutenir lors de notre processus de recherche.

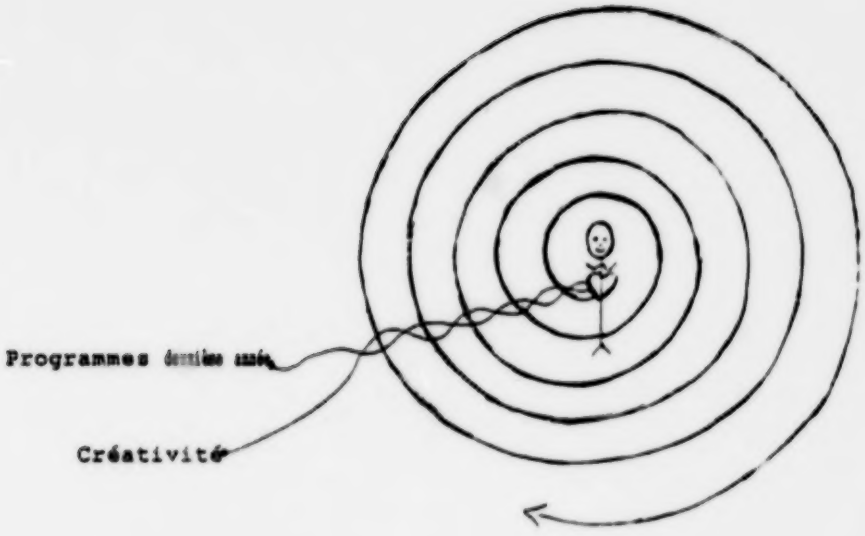
Pour terminer, nous avons tiré de nos lectures et réflexions des principes propres à encadrer notre démarche.

A) Facteurs à retenir pour l'élaboration de notre guide

Notre modèle d'étude

Pour illustrer cette première partie de notre cadre théorique nous avons d'abord voulu développer un modèle qui situe bien les orientations de nos études et réflexions.

Voici donc le modèle qui résume les orientations de la première partie de notre cadre théorique:



Plaçant l'enfant au départ d'un processus d'apprentissage sans fin, notre modèle illustre que l'apprentissage et le développement de la créativité doivent partir de l'enfant, en respectant ses capacités et besoins tout en s'intégrant aux exigences du Ministère de l'Éducation du Québec.

a) L'enfant

L'enfant auquel nous enseignons, nous le voyons d'abord comme un être unique, riche de ce qu'il est et de ses différences. Nous croyons que c'est à partir de

son unicité et de ses différences qu'il doit apprendre à développer ses talents. Quand il arrive à l'école, il a déjà un solide bagage personnel d'acquisitions tant au niveau cognitif qu'aux niveaux affectif et moteur. Une éducation bien comprise aidera donc chacun à devenir ce qu'il est déjà profondément et ce vers quoi le dirigent ses propres aspirations.

En accord avec la pensée des écoles dites personnalistes ou humanistes, nous faisons foi en la capacité de chaque enfant d'engager tout son être dans un processus de développement pour lequel il ressentira et identifiera lui-même des besoins et dans lequel il cheminera, soutenu par la confiance de pédagogues clairvoyants et empathiques.

Si nous reconnaissons à chaque jeune personne le statut d'artisan de son propre apprentissage, nous la considérerons, ainsi que le spécifie Dewey (1962), comme le point de départ, le centre, le but de toute démarche dont l'idéal est le développement et la croissance.

Afin de poursuivre cet idéal qu'est son développement, nous croyons que l'enfant doive pratiquer les habiletés lui permettant de satisfaire tous les

besoins fondamentaux de sa personne. Ces besoins qu'il tente de satisfaire guident son comportement et influencent sa motivation.

La créativité, en tant que composante essentielle de la personne humaine, soulève chez l'enfant un besoin de réalisation. Ce besoin affectif, ce bouillonnement intérieur, souvent appelé "l'actualisation de soi" nécessite d'être comblé afin que le développement de l'enfant soit significatif et global. Ainsi que le souhaite Maslow (1973), nous affirmons qu'il faut tout mettre en oeuvre pour que ce qu'un homme peut devenir, il réussisse à le devenir.

C'est en comprenant bien ce besoin d'actualisation de soi chez l'enfant et le rapport du développement de la créativité avec ce besoin que l'on réalise la nécessité d'aider l'enfant à développer celle-ci, à devenir un être autonome, responsable et complet.

Pour résumer notre conception de l'enfant, cet être que notre projet veut servir, nous ferons écho au généticien Albert Jacquard:

> "Le regard de lucidité consiste à voir ce que les enfants sont, à voir leur potentiel, à les laisser choisir et à leur apporter ce qu'il leur faut pour réaliser leur choix[6]."

L'enfant et l'apprentissage

L'apprentissage de la créativité, comme tout autre apprentissage, s'insère dans une démarche globale pour apprendre à être. C'est donc en regard de ce principe, que les enseignants, ainsi que le souligne Lucie Fréchette, doivent considérer l'apprentissage et la créativité comme étroitement liés dans un processus de développement intégral[7].

De plus, quel qu'il soit, l'apprentissage doit être significatif. Il doit toucher la réalité de l'apprenant. Ce n'est qu'à ce prix qu'il sera intégré. Le pédagogue conscient de son engagement ne peut transmettre une connaissance ni même un concept, sans veiller à ce que l'individu agisse, s'accapare le monde, l'organise, et ce qui plus est, réorganise tout ce qu'il

---

6. Yves Léveillé, "Rencontre avec Albert Jacquard généticien", Vie pédagogique, No. 29, (mars 1984), p. 4.

7. Lucie Fréchette, "La créativité dans le monde de l'éducation", Liaisons, Vol.6, No. 4, (mai 1982), p. 26.

possédait auparavant. C'est dans son environnement et à partir de lui que l'enfant doit vivre cet apprentissage. Marilyn Ferguson exprime ainsi ce postulat:

> "On peut considérer l'enfant comme un système ouvert -une structure dissipative- en interaction avec l'environnement, y puisant de l'information, l'intégrant et l'utilisant'."

Il appartient à l'enseignant ou à l'enseignante de jouer de cet environnement afin de le rendre fertile pour un apprentissage significatif. On doit laisser l'enfant y évoluer dans une atmosphère imprégnée d'ouverture à ses idées. Plusieurs auteurs tels Piaget, Paré, Freinet, Williams,... ont bien fait ressortir le fait que les différentes notions s'apprennent à condition que le sujet soit actif et en situation d'interaction avec son milieu. L'adulte pédagogue assume le rôle d'agent facilitateur, laissant à l'enfant sa place d'acteur. Cela n'empêche toutefois pas de l'aider à clarifier ses choix et à trouver les facilités qui l'aideront à les réaliser.

---

8. Marilyn Ferguson, Les enfants du verseau. Pour un nouveau paradigme, Paris, Calmann-Lévy, 1981, p. 218.

Le développement des habiletés créatrices comme de toute autre habileté, doit être centré sur l'enfant, respectant son rythme et lui permettant de connaître le succès. Chaque activité d'apprentissage se rapportant à la créativité doit lui permettre d'approfondir son habileté et de l'intégrer dans sa vie de chaque jour. C'est ainsi que les nouveaux apprentissages pourront servir pour résoudre d'autres problèmes, comme le croient Eberle et Stanish:

> "Personnally, creative problem-solving skills are the tools that allow a child to approach, cope, and deal with social pressures and negative influences'."

b) La créativité

Bien que présente dans les productions des hommes depuis le début de l'humanité, la créativité, essence de ce travail, n'a été étudiée vraiment que depuis les années cinquante. Le monde de l'éducation ne lui

---

9. Bob Eberle, Bob Stanish, CPS for Kids, New York, D.O.K. Publishers, 1985, p. 12.

> "Individuellement, les habiletés de résolution créative de problèmes sont les outils qui permettent à un enfant d'aborder, de faire face et de venir à bout des pressions sociales et des influences négatives".

accordera cependant son grand intérêt que dans les années soixante.

Nous croyons important, ici, de présenter certaines définitions d'auteurs qui s'y consacrent de façon particulière, afin d'en arriver à une compréhension plus élargie de la créativité.

Un grand nombre d'auteurs l'envisagent sous l'angle du potentiel. Ainsi Osborn[10] la définit comme l'aptitude à créer des idées grâce à l'imagination.

D'autres la considèrent plutôt comme un processus. Torrance[11] la définit comme le processus par lequel une personne devient consciente d'un problème, forme des idées ou émet des hypothèses, évalue, éprouve, modifie ces hypothèses et communique les résultats.

---

10. Alex Osborn, L'imagination constructive, Paris, Dunod, 1971, 366 p.

11. Ellis P. Torrance, Creative Learning and Teaching, New York, Dodd Mead Co., 1974, p. 22.

Plus près de nous, Claire Landry affirme que "la créativité c'est trouver à chaque instant la meilleure façon de régler le problème qui se présente à soi".[12]

De ces trois définitions, c'est cette dernière qui nous convient le mieux puisqu'elle situe la créativité dans un contexte global de vie, qu'elle réfère à l'idée de résolution de problèmes et surtout parce qu'il est clair qu'elle s'éloigne carrément de la conception qui a relégué la créativité uniquement à l'expression artistique. On peut cependant dégager de toutes les descriptions précédemment énoncées, un caractère commun qui fait ressortir l'importance du rôle actif d'une personne qui agit sur des éléments ou des idées pour les transformer en un produit original, nouveau et satisfaisant.

Nous adopterons maintenant, une définition personnelle qui nous semble encore mieux adaptée à notre pensée et à l'idée de notre projet de recherche. Nous voyons la créativité comme un processus qui permet de

---

12. Claire Landry, "La créativité pour solutionner vos problèmes", citée dans Colette Tremblay, Guide Ressources, Vol. 2, No. 3, (printemps 1987), p. 92.

trouver différentes pistes pour en arriver à régler le problème qui se présente à soi.

Notre définition retient donc l'idée de processus c'est-à-dire de démarche de recherche d'idées, avancée par Torrance. De Claire Landry, elle endosse la référence à la résolution de problèmes et la conception de la créativité dans un contexte global de vie. Nous y ajoutons de plus l'élément de multiplicité des idées que suggère Alex Osborn. Ce dernier point nous est très précieux puisqu'il représente pour nous une façon heureuse de régler le problème de la réponse unique que recherchent trop facilement élèves et enseignants.

Finalement, nous avons voulu épicer le tout de l'idée de produit en ajoutant: "pour en arriver à régler le problème qui se présente à soi". Ce concept nous apparaît important puisqu'il associe la créativité à l'idée de réalisation par opposition à la connotation péjorative de délire qui lui est accolée trop souvent.

Diverses théories de la créativité

Il est très important de préciser ici que, dépassant les limites des définitions de la créativité,

il faut voir ce phénomène intellectuel comme le fruit d'un expérience complexe engageant toutes les ressources de la personnalité. Elle est en effet le centre et le produit de l'interaction des fonctions cognitives, affectives et intuitives de chaque individu.

Des recherches et des théories telle la théorie du développement de la créativité de Barbara Clark (1979) soulèvent l'aspect bi-dimensionnel de la créativité voulant que les expériences créatives se vivent aux niveaux conscient et inconscient.

D'après Samuel Amegan[13], tous les auteurs situent le comportement créatif à l'échelon supérieur de l'intelligence, soit au niveau où elle exerce son activité autonome de production ou de résolution de problèmes.

Les théoriciens de l'école cognitiviste tels par exemple, Torrance, Guilford et Paré, ont établi que la créativité mettait en branle quatre facteurs: la fluidité (une facilité et une rapidité de débit), la

---

13. Samuel Amegan, Pour une pédagogie active et créative, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987, p. 39.

flexibilité (une aptitude à envisager une idée sous plusieurs aspects), l'originalité (la capacité de productions rares et pertinentes) et l'élaboration (la capacité d'enjoliver, d'ajouter des détails). Pour stimuler ces quatre facteurs de la pensée créative, les auteurs cognitivistes suggèrent de présenter aux apprenants des activités qui font appel à l'un ou plusieurs de ces quatre facteurs.

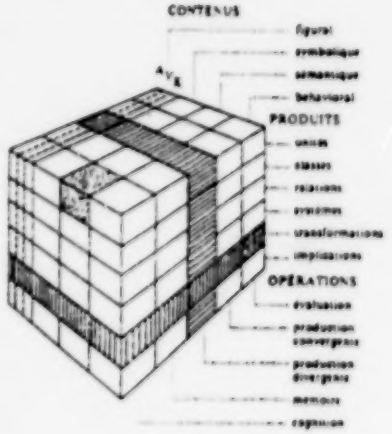
Ainsi, disent-ils, le fait d'exercer une habileté permettra de la développer. Ces exercices, précisent-ils, peuvent être pratiqués à travers l'enseignement des matières scolaires ou à l'aide d'exercices spécialement élaborés à cet effet.

D'autre part, les théoriciens humanistes ou personnalistes comme Gordon ou Rogers, considèrent la créativité comme un potentiel inné chez tous les individus en tenant compte toutefois des limitations dues à l'hérédité. Ils prônent que la créativité se développera grâce à une certaine non-directivité, à l'établissement d'un climat encourageant notamment le rêve, la fantaisie et le goût du risque.

À travers toutes ces philosophies, il nous convient bien de pencher vers une attitude mixte intégrant la pensée des cognitivistes et des humanistes. Cependant notre projet s'orientant vers la création d'activités visant à développer la créativité par des exercices, nous présentons ici un modèle qui se veut relié à la théorie cognitiviste.

Une approche cognitive de la créativité

Joy P. Guilford en 1970[14] a élaboré un modèle cognitif de l'intelligence dans lequel se situe le comportement créatif. Son modèle est généralement appelé S.O.I. (Structure Of Intellect). Nous en présentons ici l'adaptation faite par Samuel Amegan[15].



14. Joy P. Guilford, "Creativity: retrospect and prospect", Journal of Creative Behavior, Vol. 4, No. 3, 1970, pp. 149-168.

15. Samuel Amegan, op. cit., p. 46.

Selon Guilford, qui associe son modèle à un modèle de traitement de l'information, l'intelligence est un ensemble d'habiletés et doit être comprise sous l'angle des trois dimensions réunies: l'opération, le contenu et le produit.

La créativité se situe plus spécifiquement au niveau des opérations de la production divergente et l'importance des produits de transformations est grande. Il faut cependant comprendre que les quatre autres opérations de l'intelligence jouent un rôle dans la plupart des opérations créatrices, notamment l'évaluation. C'est grâce à elle que, parmi plusieurs pistes, sera choisie celle qui sera la plus pertinente pour régler un problème.

C'est vers la production divergente et autour de ses quatre facteurs que nous orientons notre projet. C'est à ces facteurs que se grefferont nos activités en visant une variable de chacune des trois dimensions retenues dans le modèle guilfordien: l'opération, le contenu et le produit. Ainsi plus précisément, une activité de notre projet orientée vers le développement de la fluidité pourrait toucher l'opération "production divergente" (D), porter un contenu "symbolique" (S) et

résulter en un produit de "transformations" (T). Elle porterait alors l'identification (DST).

Du fait que l'intelligence soit reconnue comme un ensemble d'habiletés dont fait partie la créativité et considérant qu'une habileté se développe, nous estimons donc que la créativité se développe par l'exercice. Amegan soutient ainsi notre principe:

> "La connaissance des diverses habiletés intellectuelles constitutives de la créativité permet d'élaborer des exercices susceptibles de les développer ou de les renforcer; autrement dit, la pratique de tels exercices a toutes les chances d'augmenter l'efficacité de la pensée créatrice de ceux qui y sont soumis"."

De là à conclure qu'il revient à l'école de soutenir l'enfant dans sa démarche personnelle de développement de la créativité par l'exercice, le pas était facile à franchir.

---

16. Amegan, Ibid., p. 57.

c) La créativité et l'école québécoise

Le développement de la créativité est justement dans l'ordre des principes, buts et finalités du Ministère de l'Éducation du Québec. En étudiant le régime pédagogique québécois à l'aide de la grille de Georges Goulet[17], on note qu'à chacun des niveaux d'intentionnalité qu'il expose, la créativité est mentionnée.

Soulignons tout d'abord un énoncé du préambule de la Loi du Ministère de l'Éducation qui exprime la nécessité du développement d'une personne dans tous ses aspects:

> "Attendu que tout enfant a le droit de bénéficier d'un système d'éducation qui favorise le plein épanouissement de sa personnalité"..."

---

17. Georges Goulet, Notes de cours: Curriculum, théorie et pratique, Université du Québec à Hull, hiver 1987.

18. Loi du Ministère de l'Éducation, (S.R.Q., 1964, chap. 233) préambule 1er paragraphe, citée dans Ministère de l'Éducation, Gouvernement du Québec, L'école québécoise, Énoncé de politique et plan d'action, Québec, 1979, p. 16.

Précisons ensuite en lisant au chapitre des finalités:

> "L'éducation au Québec veut favoriser par la création d'un milieu éducatif équilibré, l'épanouissement d'une personnalité créatrice".[19]

Quant à l'objectif premier de notre école québécoise, il est ainsi énoncé:

> "Permettre aux enfants et aux adolescents de se développer selon leurs talents particuliers et leurs ressources personnelles, de s'épanouir comme personnes autonomes et créatrices et de se préparer à leur rôle de citoyen".[20]

Plus loin, il est souligné qu'au premier cycle du primaire:

> "On doit partir de l'expérience et de la créativité de l'enfant pour favoriser

---

19. Ministère de l'Éducation, Gouvernement du Québec, L'école québécoise..., article 2.2.2., p. 26.

20. Ministère de l'Éducation, Ibid., article 2.3.1., p. 29.

> graduellement un apprentissage plus systématique". "

Et allant toujours dans l'optique d'une éducation complète de l'enfant, tout récemment encore, l'Assemblée nationale du Québec statuait ainsi dans son projet de loi 107:

> "Il est du devoir de l'enseignant ou de l'enseignante de contribuer à la formation intellectuelle et au développement intégral de la personnalité de chaque élève qui lui est confié". "

C'est donc forte des prescriptions du M.E.Q. que nous estimons qu'il incombe aux pédagogues de viser le développement de la créativité de l'enfant. C'est au quatrième niveau d'intentionnalité du modèle de Goulet" qu'ils pourront oeuvrer pour atteindre cette cible. Ce niveau d'intentionnalité est celui du diagnostic conjoncturel qui comprend outre le diagnostic de la

---

21. Ministère de l'Éducation, Ibid., article 2.3.5., p. 30.

22. Assemblée Nationale, Projet de loi 107 (1988, chapitre 84), Loi sur l'instruction publique, Éditeur officiel du Québec, 1988, p. 14.

23. Georges Goulet, Notes de cours: Curriculum...

clientèle, les objectifs d'apprentissage ajustés, les stratégies d'enseignement et les stratégies d'évaluation.

C'est à cette étape curriculaire du dit modèle que nous inscrivons notre guide d'activités. Chacune des stratégies que nous élaborerons y sera rattachée à au moins un objectif de l'un ou l'autre des programmes de notre année d'enseignement.

Les principes-guides

De tous les appuis théoriques précédemment énoncés, se dégagent des principes qui nous encadreront dans l'élaboration de notre guide d'activités:

- Chaque enfant est unique et il doit pouvoir vivre des situations respectant et favorisant sa différence.
- La créativité doit être envisagés dans le cadre du développement intégral de la personne.
- Le développement de la créativité rejoint un important besoin à combler chez la personne: l'actualisation de soi.

- La créativité, comme toute habileté, se développe par l'exercice.
- C'est l'enfant qui doit être l'artisan principal de son apprentissage créatif.
- L'école a un rôle important à jouer dans le développement de la créativité.
- La créativité a sa place à tous les niveaux des programmes du Ministère de l'Éducation du Québec.

B) La démarche d'élaboration

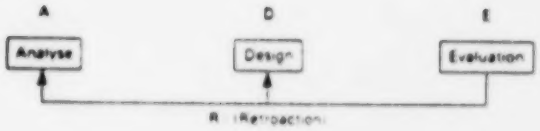
Cette deuxième partie de notre cadre théorique est consacrée à l'alimentation du processus même de notre démarche d'élaboration d'un guide d'activités. Elle fera état de notre recherche d'un modèle méthodologique et motivera notre préférence pour le modèle choisi.

Des modèles méthodologiques

Notre formation en technologie éducative nous a poussée à faire l'inventaire des modèles méthodologiques

répertoriés par Stolovitch et Larocque (1983)[24].

Nous avons d'abord étudié leur proposition d'un modèle général[25].



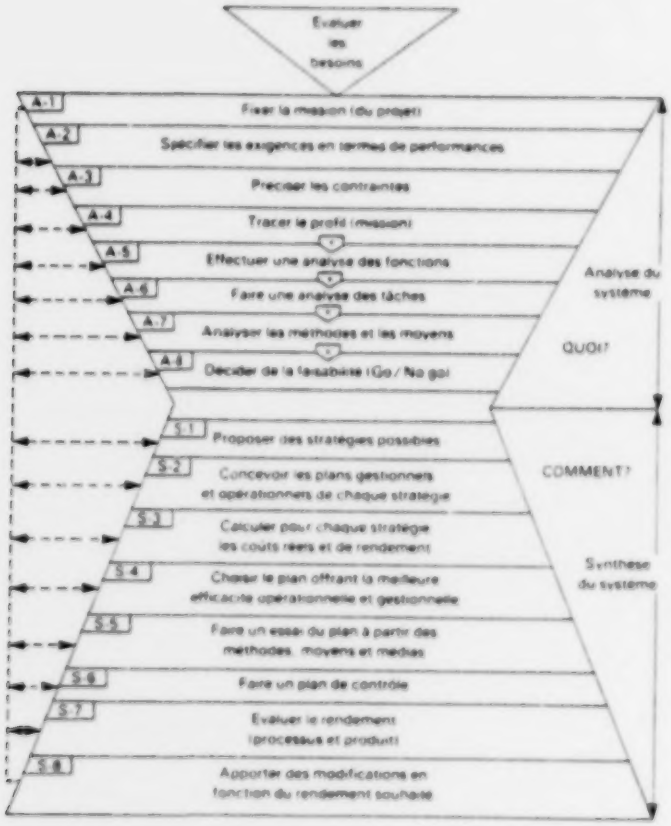
Ce modèle en quatre phases nous apparaît complet malgré sa simplicité. Nous apprécions son orientation systémique et considérons qu'il pourrait convenir à notre travail. Cependant notre style personnel de fonctionnement nous fait souhaiter plus d'encadrement, plus de précision dans les directives à suivre pour mener à bien un projet. L'aspect général de ce modèle nous amène donc à lui en préférer un autre par ailleurs plus détaillé.

---

24. Harold D. Stolovitch, Gabriel Larocque, Introduction à la technologie de l'instruction, Québec, Ed. Préfontaine, 1983, 286 p.

25. Ibid., p. 93.

Nous avons alors porté notre étude sur le modèle SAFE (Systems Approach for Education) de Robert Corriggan[26] dont nous présentons ici le schéma.



* Fixer les exigences et les contraintes

---

26. Ibid., p. 69.

Au départ, lisions-nous, ce modèle avait pour fonction d'outiller les pédagogues pour la résolution de problèmes. Ce point représentait pour nous un fort élément d'intérêt. De plus, le modèle est facilement lisible. Il est divisé en deux étapes: l'analyse du système (quoi?) et la synthèse du système (comment?). À l'intérieur de ces parties principales, les tâches sont clairement identifiées ce qui pour nous, représentait un atout majeur.

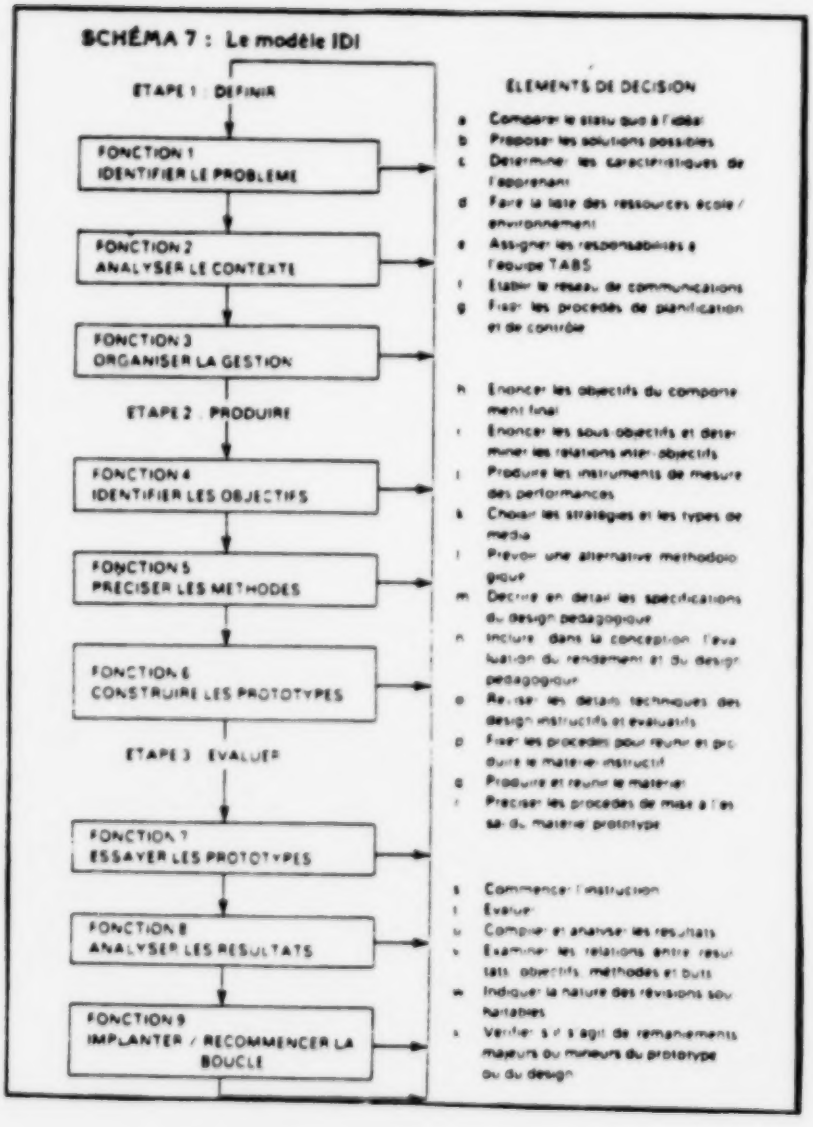
Nous avons cependant compris que ce modèle était conçu pour une situation beaucoup plus élargie que celle que nous allons entreprendre. La mission qu'il définit s'adresse à un groupe de personnes et implique même des sommes d'argent. Nous préférons donc nous appuyer sur un outil qui nous serait plus approprié.

C'est le modèle IDI (Instructional Development Institute)" qui a davantage retenu notre attention. (Le schéma de ce modèle est reproduit à la page suivante).

---

27. Ibid., p. 80.

SCHÉMA 7 : Le modèle IDI



Nous avons de prime abord, apprécié de ce modèle la clarté et la facilité de lecture. Divisé en trois étapes principales comportant à leur tour trois fonctions, il ajoute à sa droite les éléments de décision propres à définir chacune des fonctions présentées. Les fonctions principales de ce modèle, cernent assez bien notre réalité de recherche. De plus, les activités de construction, d'essai et d'évaluation de prototypes qu'il privilégie sont de nature à nous intéresser.

Nous notons toutefois que le modèle ne convient pas entièrement à notre réalité puisqu'il est prévu pour l'élaboration d'un design pédagogique et qu'il se continue jusqu'à son implantation. Plus simplement, nous sommes orientée vers la production d'un outil didactique et notre recherche doit s'y arrêter.

Nous avons donc choisi de nous inspirer ce ce modèle pour en élaborer un qui soit parfaitement adapté à nos besoins. Nous retiendrons l'idée de la division du travail en trois grandes étapes mais pour les besoins de notre mission elles se liront plutôt ainsi: Définir, Produire, Revoir. Le chapitre suivant présentera ce modèle personnel que nous avons conçu à partir du modèle IDI.

CHAPITRE III

Méthodologie

Forme théorique

Voici donc la démarche que nous entendions privilégier pour élaborer notre guide d'activités.

Nous la présenterons d'abord sous sa forme théorique pour en expliquer ensuite les fonctions.

Étape I: Définir (Pré-recherche)

1. Identifier le problème.
2. Analyser le contexte.
3. Envisager des alternatives de solution.
4. Retenir une solution.
5. Recenser les écrits touchant la solution retenue.
6. Établir une convention avec des personnes-ressources.
7. Rédiger le projet de recherche.

Étape II: Produire (Recherche)

8. Énoncer les objectifs généraux.
9. Opérationnaliser les objectifs généraux.
10. Concevoir quatre activités prototypes.
11. Essayer les activités prototypes en classe.
12. Évaluer le résultat des essais.

13. Élaborer une formule définitive pour l'élaboration des activités du guide.
14. Ajuster s'il y a lieu l'opérationnalisation des objectifs.
15. Élaborer les vingt-huit autres activités.

Étape III: Revoir

16. Revoir chacune des activités.
17. Corriger s'il y a lieu.

Explication des fonctions

Nous nous permettons maintenant d'ajouter quelques éléments explicatifs propres à mieux définir les fonctions de notre démarche.

Étape I: Définir (Pré-recherche)

Graduellement, se sont précisées les fonctions 1, 2, 3, 4 et 6 de cette première étape. Elles concernent la démarche de résolution de notre problème et sont d'ailleurs décrites précédemment au premier chapitre de ce rapport.

C'est le recensement des écrits (fonction 5) particulièrement, qui nous aura permis d'alimenter nos réflexions, de recueillir des informations et d'énoncer des principes pour encadrer notre cheminement de recherche.

L'étape de pré-recherche se sera terminée en décembre 1987 par le dépôt et l'acceptation du projet (7) qui aura motivé notre travail pendant près de deux ans.

Étape II: Produire

Fonction 8: Énoncer les objectifs généraux.

Notre guide devant toucher les facteurs intellectuels inhérents à la pensée divergente: la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration, ils allaient donc constituer l'essence des quatre objectifs généraux que nous nous devions d'énoncer pour réaliser cette fonction.

Fonction 9: Opérationnaliser les objectifs généraux.

Pour développer chacun des objectifs généraux, nous devions nous donner les moyens de les traduire en activités. Pour ce faire,

- il nous fallait établir une liste de stratégies propres à stimuler la pensée créatrice. Par exemple: l'analogie verbale, la visualisation...

- il nous fallait aussi élaborer une liste d'activités, de consignes, d'idées, de thèmes propres à actualiser les stratégies créatives.

Il était prévu que ces deux étapes devaient servir d'occasion pour faire appel à notre propre pensée divergente puisqu'elles devaient se traduire par la génération d'idées. Certaines stratégies s'offraient pour y arriver: remue-méninges, consultations d'écrits sur le sujet (Amegan, Paré, etc.), recours à nos personnes-ressources.

Il nous fallait ensuite établir les tâches à accomplir pour chacune des activités du guide:

Exemples: Formuler les objectifs spécifiques.
Prévoir les délais de réalisation.
Définir les éléments nécessaires et suffisants pour la réalisation de chaque activité: tâche du pédagogue; tâche de l'élève.
Prévoir des éléments d'évaluation.
Relier l'activité aux programmes de deuxième année.

Ces différentes tâches feraient l'objet de la préparation d'une formule servant à l'élaboration de

chacune des activités de notre projet.

Fonction 10: Concevoir quatre activités prototypes.

Dans un premier temps, quatre activités devaient voir le jour d'après la formule préparée en fonction 9.

Le résultat que nous souhaitions était que chacun des quatre objectifs généraux soit assorti d'une activité visant à le développer. Pour être satisfaisantes ces activités devaient être reliées au modèle de Guilford et converger vers un ou des objectifs de l'un ou plusieurs des programmes de deuxième année.

Ces quatre activités auraient à être présentées aux élèves dans le but de vérifier leur pertinence auprès des petits de sept ans. Il fallait donc les assortir d'une grille d'évaluation en regard de divers critères, tels par exemple: l'intérêt des enfants, leur compréhension des consignes, etc. Nous avions aussi à établir les modalités qui nous permettraient d'apprécier ces divers critères.

Fonction 11: Essayer les activités prototypes en classe.

Cette fonction prévoyait essentiellement de faire vivre à nos élèves les quatre activités et de remplir la grille d'évaluation préparée à cet effet à la fonction 11.

Fonction 12: Évaluer le résultat des essais.

À la lumière des données recueillies à l'aide de la grille d'évaluation des activités prototypes, s'imposait l'analyse des activités appliquées. Cette évaluation nous semblait devoir motiver le recours à nos personnes-ressources afin de vérifier la justesse de nos observations ou la pertinence de nos remarques.

Fonction 13: Élaborer une formule définitive pour l'élaboration des activités du guide.

Forte des données fournies par l'évaluation des activités prototypes, nous pouvions procéder à l'établissement d'une formule définitive pour élaborer les vingt-huit autres activités.

Fonction 14: Ajuster s'il y a lieu l'opérationnalisation des objectifs.

Revoir les tâches à accomplir à la lumière de la formule définitive des activités afin d'ajouter et de retrancher certains éléments devenait ici une suite logique dans la démarche de recherche.

Fonction 15: Élaborer les vingt-huit autres activités.

Encadré par les résultats des essais et leur analyse le guide entier pouvait germer alors, activité par activité, suivant le processus initial ou le processus modifié. (fonction 14).

Résultat souhaité: Générer vingt-huit activités dont sept activités pour chacun des quatre objectifs généraux.

Aperçu des indices de mesure: Avoir vingt-huit activités reliées au modèle de Guilford et convergeant avec un ou des objectifs de l'un ou plusieurs des programmes de deuxième année.

Étape III: Revoir

Fonction 16: Revoir chacune des activités.

Fonction 17: Corriger s'il y a lieu.

Ces dernières fonctions devaient constituer le point final de notre recherche et motiver encore le recours à l'aide des personnes-ressources. Leur intervention servirait à assurer une correction éclairée de chacune des fiches et à suggérer des améliorations pour certaines d'entre elles si nécessaire.

CHAPITRE IV

Application

Entre le projet que constituait notre méthodologie théorique et le produit que représente notre guide "Créatemps", s'est écoulé un processus d'un peu plus de deux ans.

Ce fut un travail de recherche personnelle, soutenu d'une part par la lecture, la consultation des personnes-ressources et la réflexion, puis actualisé d'autre part par la rédaction de la matière propre à respecter l'essence du projet.

C'est journal de bord en bandoulière, afin d'y consigner les illuminations servant à bâtir des activités intéressantes ou pour y noter des suggestions, des critiques et des passages de lecture, que nous avons entrepris la deuxième étape de notre projet au mois de janvier 1988.

Spécifions d'abord que nous avons pu suivre fidèlement notre modèle théorique de recherche dans la forme originale que nous lui avions prêtée à l'étape de prérecherche. L'ordre prévu pour en réaliser les diverses étapes s'est donc révélé tout à fait pertinent pour un travail du genre de celui que nous souhaitions.

La formule linéaire de notre modèle a facilité tout l'approfondissement nécessaire autour de l'un ou l'autre des points de la démarche permettant de consacrer plus de temps à l'un des thèmes lorsqu'il le fallait. La réalisation de l'étape précédente étant un préalable à une bonne continuation du travail, nous avons ainsi pu apprécier cette linéarité de notre modèle que nous avons d'ailleurs considérée avec une certaine souplesse. En effet, nous croyons utile de préciser que nous n'avons pas négligé les rétroactions tout au long du travail. A la lumière provoquée pas le mûrissement des idées, nous n'avons pas craint de revenir à des phases précédentes pour améliorer ou corriger certains points. Nous étions alors bien heureuse d'appliquer l'habileté d'élaboration que notre projet même veut amener les enfants à pratiquer.

Une autre façon de travailler qui a caractérisé notre processus de recherche c'est l'application aussi souvent que possible de la technique de "résolution créative de problèmes". Nous la présentons ici, selon les cinq phases exposées par Amegan:

> "1. Trouver toutes les données de la situation-problème;
> 2. Trouver et formuler le problème grâce aux données cumulées;
> 3. Envisager toutes les solutions possibles;
> 4. Choisir la ou les solutions appropriées grâce à des critères qu'on se donne;
> 5. Réaliser la ou les solutions choisies"."

Cette méthode de stimulation de la créativité qui intègre la technique du remue-méninges, s'est révélée, lorsqu'appliquée à notre travail de recherche, très stimulante pour l'idéation. Elle nous a richement servie surtout aux étapes pour lesquelles la quantité de suggestions s'imposait pour de meilleures trouvailles. Elle fut donc spécialement utile aux fonctions 9 (opérationnaliser les objectifs généraux), 10 (concevoir quatre activités prototypes), et 15 (élaborer les vingt-huit autres activités). Que ce soit pour énoncer des

---

28. Samuel Amegan, Pour une pédagogie active et créative, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987, p. 23.

critères, relever des idées ou encore pour trouver des thèmes, des titres ou des stratégies pour les activités, la multiplicité des idées émises sans les juger immédiatement, nous a poussée à produire un matériel beaucoup plus fertile, varié et pertinent. La fluidité et l'originalité, facteurs de la pensée créative, y ont ainsi trouvé leur compte.

La période la plus intense du projet a été vécue lors de la conception des quatre activités prototypes. Moments d'innovation, de tâtonnement, de consultation, de réflexion et d'un peu d'inquiétude, avouons-le, placée que nous étions devant la page blanche! Tout était à créer! Les quatre objectifs généraux avaient été rédigés d'après les avis d'une conseillère pédagogique.

Nous les énonçons ici:

- Permettre à l'enfant de développer sa capacité de fluidité.
- Permettre à l'enfant de développer sa capacité de flexibilité.
- Permettre à l'enfant de développer sa capacité d'originalité.

- Permettre à l'enfant de développer sa capacité d'élaboration.

Face à ces quatre objectifs généraux nous avions la tâche de les assortir chacun d'une activité... Une formule était nécessaire! Son élaboration fut immédiatement suivie de l'établissement d'une grille d'évaluation pour les activités qui allaient bientôt naître...

Nous croyons utile de présenter ici sa composition:

1. Les enfants ont-ils, en général, aimé participer à cette activité?
2. Les enfants ont-ils compris les consignes?
3. À quel point l'objectif a-t-il été atteint?
4. L'activité était-elle définie de façon assez claire pour que l'enseignante se sente à l'aise de l'expliquer aux enfants?
5. La mise en situation était-elle apte à susciter de l'intérêt chez les enfants?

6. Le matériel à prévoir se révéla-t-il adapté aux enfants? ...suffisant?
7. Le temps donné pour réaliser l'activité était-il réaliste?
8. Y a-t-il des corrections à apporter?
9. Y a-t-il d'autres remarques à faire?

Fonction 11: Essayer les activités prototypes en classe.

Il s'agira de faire vivre à nos élèves les quatre activités et de remplir la grille d'évaluation préparée à cet effet.

Après discussion avec nos compagnes d'enseignement nous avons décidé aussi de nos modalités d'évaluation. Il nous sembla pertinent de nous appuyer sur quatre moyens: l'observation directe lors de l'application des activités, l'échange avec les enfants lors des périodes de mise en commun, les discussions avec nos compagnes d'enseignement et l'appréciation de l'atteinte de l'objectif spécifique de chaque activité.

Puis le temps fut consacré à la création de ces quatre premières activités selon la formule récemment établie. Elles sont insérées dans le guide d'activités "Créatemps" qui est placé en annexe de ce rapport. Elles portent les titres:

Ronds, ronds, ronds petits pataronds !!!
(page 9).

Des trous partout (page 49).

Une surprise dans ta main (page 57).

Un jamais-vu (page 76).

C'est la fonction 11 permettant d'essayer nos activités auprès de nos meilleurs critiques, les enfants, qui aura été le moment-clé de notre recherche. C'est grâce à leurs réactions que l'inquiétude a fait place à notre enthousiasme pour continuer de plus belle. Les enfants ont manifesté tellement d'intérêt pour chacune des activités qu'il nous a été facile de juger positivement de leur adaptation à des petits de sept ans.

Nous nous devons aussi de mentionner un autre élément important d'évaluation des prototypes. L'appréciation de nos compagnes d'aire a constitué un apport de valeur pour peser le contenu pédagogique de

chacune des activités. Les échanges qui ont suivi chacun des essais ont contribué à renforcer nos observations et nous ont bien encouragée à continuer.

Ces applications en classe nous auront aussi permis d'ajuster un peu la formule de nos activités afin de les rendre plus claires pour les enseignantes (fonction 13). (Précisons ici que la forme féminine a été choisie dans le guide afin d'en alléger la présentation.) Ainsi nous avons glissé dans chacune d'elles une citation d'un auteur se rapportant à la créativité et plus précisément à l'idée créative de l'activité. Cet ajout fut fait sous le titre : "À l'oreille de l'enseignante", dans le but de renseigner un peu nos compagnes au sujet de l'essence de notre travail: la créativité. Nous avons ainsi doublé, bien discrètement, notre projet d'un effet concomitant: une formation spontanée des enseignantes à la créativité.

Un autre enrichissement pour chaque activité fut fait avec le thème "Variantes". Il sera constitué d'une ou plusieurs suggestions pour insister sur chaque objectif à l'aide d'autres stratégies. Ceci permettrait soit de pratiquer la même habileté un plus grand nombre

de fois, soit de laisser plus de souplesse à l'enseignante dans le choix de sa stratégie.

C'est la conception des vingt-huit autres activités qui aura occupé la majeure partie du temps de notre recherche. Nous avions prévu douze mois pour les réaliser. Cette limite nous semblait réaliste si nous voulions laisser le temps nécessaire à une bonne incubation des idées. Nous l'avons respectée à quelques semaines près...

Un élément important prévu dans les indices de mesure était que chacune des activités, en plus d'être reliée au modèle guilfordien, devait avoir une convergence avec un ou plusieurs objectifs des programmes de deuxième année. Il nous aura donc fallu être très vigilante afin que chaque activité soit pertinente à une intégration des matières au programme de notre niveau. Cette caractéristique devait permettre à notre projet son installation même en classe. Nous ne pouvions lui assurer vie qu'en nous installant au niveau des stratégies d'enseignement des objectifs des programmes déjà établis.

Les activités terminées, nous les avons présentées à nos compagnes d'aire et à l'une de nos personnes-ressources pour qu'elles les critiquent. Une fois qu'elles les eurent passées au peigne fin, nous avons nous-même revu les activités pour leur accorder les améliorations ou corrections nécessaires (fonction 17).

L'hiver 1990, a vu les activités drapées dans leur mine corrigée, marquer le point final de notre recherche pour laisser la place à la rédaction de ce rapport.

CONCLUSION

De la prise de conscience de notre problème à la présentation de notre rapport de recherche, il y aura eu place pour un rêve, son incubation et sa réalisation. C'est quant à nous, tout le résumé d'un processus créatif.

Cette recherche se terminant par l'élaboration de notre guide d'activités à la suite de l'application et de l'évaluation de nos quatre activités prototypes, elle se sera glissée assez discrètement dans notre contexte de travail. Ses retombées n'auront donc pas été aussi éloquentes que si nous avions dû pousser l'expérience jusqu'à son application.

Ses effets les plus facilement appréciables, se seront à date faits plutôt sentir chez l'auteure même des activités. Nous avons été à même de noter qu'à force d'imaginer, d'organiser et de jeter sur papier des stratégies créatives, à force d'utiliser pour le faire différentes techniques créatives, nous devenions de plus en plus sensible à utiliser spontanément en classe des approches créatives.

Comme nous travaillons au sein d'une équipe-aire, nous pouvons aussi compter sur l'effet entraînant de l'exemple. Ainsi nous nous rendons compte de plus en plus lors de nos sessions d'enseignement par équipe, du changement signifiant tant chez nos compagnes que chez nous-même, vers des méthodes facilitant l'émergence de la créativité des petits.

Nul doute que les échanges que nous avons partagés tout au long de l'élaboration de notre guide "Créatemps" auront contribué à stimuler au sein de notre équipe d'enseignement, une bonne sensibilisation à l'éveil de la créativité chez nos élèves. L'essai de nos quatre activités a aussi eu pour effet d'attiser l'intérêt de nos compagnes face à des stratégies du style de celles qu'offrira notre guide.

Pour favoriser une plus simple acceptation de notre projet lorsque viendra le temps de l'appliquer en classe, nous veillons à en semer quelques graines ici et là dans le milieu-école: échange avec des parents, des collègues, présentation d'une ou de l'autre activité en classe lorsque l'occasion s'y prête, accueil d'un invité pour la réalisation d'une activité, etc...

Devant les questions provoquées et l'enthousiasme manifesté nous sommes grandement motivée à insérer notre guide d'activités au sein de notre planification de classe dès la prochaine année scolaire.

Nous croyons en la valeur de notre projet et en sa pertinence. En tant qu'enseignante nous estimons avoir un grand rôle à jouer dans l'émergence de la créativité chez nos élèves.

Notre recherche nous dote donc d'un riche instrument pour y travailler. Grâce à lui, nous pourrons faire en sorte que l'enfant s'approprie agréablement de nouvelles connaissances (le savoir), qu'il se familiarise avec de nouvelles habiletés (le savoir-faire) et qu'il développe de nouvelles attitudes (le savoir-être). En accord avec Beer et Erl, nous assumons que:

> "Nous ne pouvons pas produire la créativité mais seulement l'aider à paraître"."

---

29. Ulrich Beer, Willy Erl, Épanouissement de la créativité, Québec, Les Éditions Pauline, 1973, p. 61.

Cette citation représente á elle seule toute la motivation de notre travail. Puissent tous les espoirs que nous avons mis en lui se concrétiser! Souhaitons que tous les fruits que nous y avons semés en arrivent á s'épanouir tant chez nos élèves que chez nous, les enseignantes qui oeuvrons pour eux á l'école.

ANNEXE

PROJET: CRÉATEMPS

CRÉATEMPS

GUIDE D'ACTIVITÉS POUR FAVORISER
L'ÉMERGENCE DE LA CRÉATIVITÉ CHEZ
DES ÉLÈVES
DE DEUXIÈME ANNÉE

PAR JACQUELINE GÉLINAS

À MA FILLE JOLAINE DONT LES DOIGTS SUR L'ORDINATEUR ONT FAIT ÉCHO À MES IDÉES.

LE NOEUD GORDIEN

Durant l'hiver de l'année 333 av. J.-C., le général macédonien Alexandre-le-Grand et son armée arrivèrent dans la ville asiatique de Gordium pour prendre leurs quartiers d'hiver. Pendant son séjour, Alexandre entendit parler de la légende qui courait sur le célèbre noeud de la ville, le "Noeud gordien". Il était prédit que quiconque pourrait défaire ce noeud étrangement compliqué deviendrait roi d'Asie. Cette histoire intrigua Alexandre qui demanda où était le noeud afin de tenter de le défaire. Il l'examina un certain temps, mais après de vaines tentatives pour trouver les bouts de la corde, il fut dans une impasse.

C'est alors qu'une idée lui vint: "Je n'ai qu'à inventer mes propres règles pour défaire ce noeud." Il dégaina son épée et trancha le noeud en deux. Il était maître de l'Asie.

Roger Von Oech

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES..... iv

BIBLIOGRAPHIE..... v

INTRODUCTION..... 1

DÉFINITIONS..... 2

MODÈLE DE CHAQUE ACTIVITÉ..... 4

DESCRIPTION DE CHAQUE ACTIVITÉ..... 5

LES ACTIVITÉS DE CRÉATEMPS..... 8

Ronds, ronds, ronds petits pataronds!!!..... 9
Un paquet de solutions..... 12
Que faire avec un verre?..... 15
La musique joue à la cachette!..... 18
Le pot aux mots..... 21
Beaucoup de "parce que"..... 24
Si..., Si..., Si..... 27
La loto-qualité..... 30
Je cherche... Je trouve!..... 33
Ça se ressemble comme deux gouttes d'eau..... 38
J'en ai plein le dos!..... 41
Une grappe de raisons..... 43
Un éléphant, ça t'aide énormément..... 45
Des trous partout..... 49
Un trou qui a la langue longue..... 51
Des places pour chacun..... 54
Une surprise dans ta main..... 57
Dans mon prénom... se cachent..... 59
Gribouille! Gribouillons!..... 61
De vrais détectives!!..... 63
Une forêt agaçante..... 65
Le jeu des constellations..... 68
Je suis le magicien des formes..... 70
Pareils, mais... pas pareils!!!..... 73
Un jamais-vu..... 76
Des utilisations inhabituelles..... 78
Une bicyclette qui parle..... 80
Des vieux journaux, des idées neuves..... 83
Oh! le bel emballage..... 85
Des bulles de savants..... 87
Moi, l'originalité, je connais ça!..... 90
D'autres mots pour le dir..... 92

BIBLIOGRAPHIE

Amegan, Samuel: Pour une pédagogie active et créative. Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987. 366 p.

Beaudot, Alain: La créativité, Recherches américaines. Paris, Dunod, 1973. 288 p.

Beer Ulrich, Erl Willy: Épanouissement de la créativité. Québec, Les Éditions Pauline, 1973. 108 p.

Demory, Bernard: La créativité en pratique et en action. Montréal, Agence d'Arc Inc., 1984. 283 p.

Faure, Pierre: Un enseignement personnalisé et communautaire. Paris, Ed. Casterman, 1979.

Ferguson, Marilyn: Les enfants du verseau. Pour un nouveau paradigme. Paris, Calmann-Lévy, 1981. 338 p.

Guilford, Joy P.: "Creativity: retrospect and prospect". Journal of Creative Behavior. Vol. 4, No. 3, 1970. pp. 149-168.

Gordon, J.J.: La synectique. Paris, Hommes et techniques, 1965.

Lachance, Laurent: Le trou perdu. Saint-Lambert, Les Éditions Héritage Inc., 1983. 16 p.

Ministère de l'Éducation: Guide pédagogique primaire, Art dramatique. Gouvernement du Québec, 1982. 124 p.

Osborn, Alex: L'imagination constructive. Paris, Dunod, 1971. 366 p.

Paré, André: Créativité et pédagogie ouverte, Créativité et apprentissage. Laval, Les Éditions NHP, Vol. II, 1977. 319 p.

Von Oech, Roger: Créatif de choc!. Paris, Businessman/ Albin Michel, 1986. 243 p.

Williams, Frank E.: Classroom Ideas for Encouraging Thinking and Feeling. Buffalo, D.O.K. Publishers, 1970.

INTRODUCTION

La créativité est une habileté qui se développe par l'exercice. Partie importante de la personnalité elle doit être stimulée chez les élèves afin de leur permettre un épanouissement complet de leur être.

C'est dans l'optique de ce principe qu'a été élaboré ce guide. Son but général est de favoriser l'émergence de la créativité chez les élèves et il vise plus spécifiquement à développer les facteurs intellectuels inhérents à la pensée divergente: la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration.

Pensé comme outil pour l'enseignante* soucieuse d'offrir à l'enfant des exercices originaux et intéressants, ce guide se veut respectueux aussi des programmes scolaires. Ses activités offrent donc des pistes d'intégration avec les différentes matières au programme du Ministère de l'Éducation du Québec.

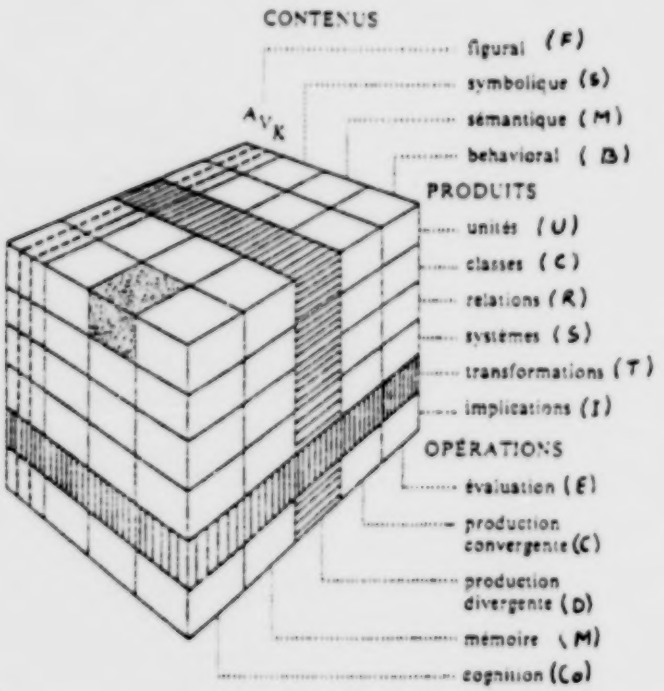
* Afin d'alléger le texte, la forme féminine sera généralement utilisée. Elle ne se veut donc nullement restrictive.

DÉFINITIONS

La définition de la créativité que nous avons adoptée la présente comme un processus qui permet de trouver différentes pistes pour en arriver à régler le problème qui se présente à soi.

La créativité est située à l'échelon supérieur de l'intelligence d'après tous les auteurs. C'est à ce niveau élevé qu'elle exerce son activité de résolution de problèmes.

Un modèle cognitif de l'intelligence a été élaboré par J.P. Guilford (1970). Le tableau ci-dessous représente l'adaptation qui en a été faite par Samuel Amegan[1]. (Nous y avons ajouté, à droite, la lettre qui symbolisera chaque item dans la description du "Lien créatif" des activités de Créatemps).



1. Samuel Amegan, Pour une pédagogie active et créative, Presses de l'Université du Québec, Québec, 1987, p. 46.

Selon Guilford, qui associe son modèle à un modèle de traitement de l'information, l'intelligence est un ensemble d'habiletés qui nous permettent de traiter plusieurs sortes d'informations de multiples façons. Chacune de ces habiletés doit être comprise sous l'angle des trois dimensions réunies: l'opération, le contenu et le produit.

La créativité se situe plus spécifiquement au niveau des opérations de la pensée divergente et l'importance des produits de transformations est grande. Il faut cependant comprendre que les quatre autres opérations de l'intelligence jouent un rôle dans la plupart des opérations créatrices, notamment l'évaluation. C'est grâce à elle que, parmi plusieurs pistes, sera choisie celle qui sera la plus pertinente pour régler un problème.

C'est autour de la production de la pensée divergente que les activités de ce guide ont été orientées. Elles visent de plus près le développement des quatre habiletés qui stimulent cette forme de pensée. Ces habiletés sont: la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration. Nous les expliquons ici:

La fluidité:

C'est l'habileté qui nous amène à avoir un rapide débit d'idées, à penser à plus d'idées et de questions, à envisager plus de solutions possibles devant un fait ou un problème en un laps de temps déterminé.

La flexibilité:

C'est la capacité que nous avons de trouver et d'utiliser des approches diversifiées pour aborder une situation, de chercher des pistes différentes, de classer différemment, de changer de perspective, de voir autrement les choses.

L'originalité:

C'est la capacité de produire des associations fort éloignées des données en jeu, de fournir des solutions habiles, astucieuses, sortant de l'ordinaire, de donner des réponses ou de produire des objets statistiquement rares dans un groupe. Ces réponses doivent cependant être pertinentes en regard du problème posé.

L'élaboration:

C'est la capacité qui nous permet de développer et d'ajouter facilement des détails, d'élargir un problème donné, d'embellir des objets ou des idées.

Selon Guilford, qui associe son modèle à un modèle de traitement de l'information, l'intelligence est un ensemble d'habiletés qui nous permettent de traiter plusieurs sortes d'informations de multiples façons. Chacune de ces habiletés doit être comprise sous l'angle des trois dimensions réunies: l'opération, le contenu et le produit.

La créativité se situe plus spécifiquement au niveau des opérations de la pensée divergente et l'importance des produits de transformations est grande. Il faut cependant comprendre que les quatre autres opérations de l'intelligence jouent un rôle dans la plupart des opérations créatrices, notamment l'évaluation. C'est grâce à elle que, parmi plusieurs pistes, sera choisie celle qui sera la plus pertinente pour régler un problème.

C'est autour de la production de la pensée divergente que les activités de ce guide ont été orientées. Elles visent de plus près le développement des quatre habiletés qui stimulent cette forme de pensée. Ces habiletés sont: la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration. Nous les expliquons ici:

La fluidité:

C'est l'habileté qui nous amène à avoir un rapide débit d'idées, à penser à plus d'idées et de questions, à envisager plus de solutions possibles devant un fait ou un problème en un laps de temps déterminé.

La flexibilité:

C'est la capacité que nous avons de trouver et d'utiliser des approches diversifiées pour aborder une situation, de chercher des pistes différentes, de classer différemment, de changer de perspective, de voir autrement les choses.

L'originalité:

C'est la capacité de produire des associations fort éloignées des données en jeu, de fournir des solutions habiles, astucieuses, sortant de l'ordinaire, de donner des réponses ou de produire des objets statistiquement rares dans un groupe. Ces réponses doivent cependant être pertinentes en regard du problème posé.

L'élaboration:

C'est la capacité qui nous permet de développer et d'ajouter facilement des détails, d'élargir un problème donné, d'embellir des objets ou des idées.

MODÈLE DE CHAQUE ACTIVITÉ

Chacune des trente-deux activités de ce guide sera présentée selon le modèle suivant:

1. Titre
2. Objectif spécifique
3. Habileté visée
4. Lien créatif
5. À l'oreille de l'enseignante
6. Matériel à prévoir
7. Mise en situation
8. Processus
9. Mise en commun
10. Piste(s) d'évaluation
11. Intégration
12. Variante(s)
13. Référence(s)
14. La page de l'élève (s'il y a lieu)

DESCRIPTION DE CHAQUE ACTIVITÉ

1. Le titre

Conçu pour piquer la curiosité de l'enfant, le titre original vise à introduire le sujet de l'activité.

2. L'objectif spécifique

La tâche à réaliser par l'enfant dans l'activité est bien définie sous ce thème.

3. L'habileté visée

L'une des quatre habiletés inhérentes à la pensée divergente est mentionnée sous ce titre. Elle est celle que l'activité vise à développer de façon dominante.

4. Le lien créatif

En rapport avec le tableau de la page 2, chaque activité est identifiée par un sigle composé de trois lettres. Chacune d'elles marque le point dominant que touche l'activité aux domaines de l'opération, du contenu et du produit. Ainsi une activité touchant une opération divergente(D), de contenu symbolique(S) et donnant un produit de relations(R) sera présentée sous le sigle DSR.

5. À l'oreille de l'enseignante

Cet encadré met en relief un extrait de la pensée d'un auteur qui a écrit au sujet de la créativité. Le but de cette citation est d'informer sur la créativité, de susciter la réflexion, de mieux faire comprendre le but de l'activité chez l'adulte qui l'applique. Cette citation se veut donc un "mousseur" de créativité chez l'adulte animateur.

6. Le matériel à prévoir

Pour plusieurs des activités, une feuille de travail est ajoutée pour l'élève. Il faudra donc la faire reproduire avant l'activité proportionnellement au nombre d'élèves de la classe. Il sera bon de prévoir des feuilles de plus pour les cerveaux plus fertiles.

Les autres éléments nécessaires à une bonne réalisation de l'activité sont aussi clairement définis sous ce thème.

7. La mise en situation

Pensée pour rendre le sujet intéressant et significatif pour l'enfant, la mise en situation tout en lui fournissant quelques informations propres à le guider dans sa démarche, l'invite de façon engageante et signifiante à développer sa créativité. Elle est présentée comme soutien à l'enseignante qui anime.

8. Le processus

Le déroulement de l'activité est clairement indiqué ici. Qu'il s'agisse d'un travail d'équipe ou d'un travail personnel, l'enseignante y trouve les balises propres à l'aider à guider l'enfant dans une démarche intéressante, vivante et bien comprise. De plus, la durée approximative prévue pour l'exercice est précisée si nécessaire.

9. La mise en commun

Afin qu'un retour, une plénière permette à toute la classe de profiter des trouvailles de chaque élève, des suggestions sont faites pour stimuler un échange entre tous après la période de production d'idées. Il y a place, à cette étape pour l'émission des trouvailles, pour la prise de conscience de façons de mousser la créativité mais aussi pour l'expression des sentiments de chacun face au travail terminé. C'est donc une entrée dans le point suivant de l'activité.

10. Les pistes d'évaluation

Afin de laisser place à l'autonomie de chaque enseignante, des pistes d'évaluation ne sont fournies qu'à titre indicatif. L'adulte est donc libre de varier ses critères selon son besoin et d'utiliser les pistes d'évaluation que lui suggère sa propre créativité. L'évaluation peut se faire par observation directe, par échange avec les enfants ou être laissée au jugement de l'enfant (auto-évaluation).

11. L'intégration

Pour respecter le programme du Ministère de l'Éducation du Québec les stratégies proposées dans ces fiches peuvent s'intégrer à plusieurs des matières des programmes de la deuxième année. Des suggestions sont apportées pour lier les stratégies aux dits programmes.

12. Les variantes

Pour multiplier les exercices visant le développement de la même habileté créative auprès des mêmes élèves, d'autres idées de stratégies sont proposées sous ce titre. Elles peuvent

aussi servir d'alternatives selon l'intérêt des enfants, si l'idée-maîtresse de l'activité risque de ne pas les stimuler. Ces idées différentes pourraient aussi être utilisées pour faire exercer la créativité des mêmes élèves lorsque gradués en troisième année, par exemple.

Et pourquoi pas, si l'enseignante le désire, ne pas offrir ces alternatives aux enfants afin qu'ils puissent choisir le jour même, le thème qui les intéresse le plus ? C'est une façon de faire appel à leur pensée évaluatrice, laquelle joue un grand rôle dans le développement de la créativité.

13. Les références

Si l'activité proposée dans la fiche est suggérée par la lecture d'un auteur, la référence indique le nom de l'auteur et la bibliographie présente le titre de l'ouvrage consulté. Le même procédé s'applique pour indiquer la provenance de la citation présentée dans l'encadré intitulé "À l'oreille de l'enseignante".

14. La page de l'élève

Lorsque l'activité l'exige, une feuille de travail est ajoutée pour l'élève à la fin de la démarche. Elle doit être reproduite proportionnellement au nombre d'élèves de la classe.

LES ACTIVITÉS DE CRÉATEMPS

RONDS, RONDS, RONDS
PETITS PATARONDS !!!

Objectif spécifique:

L'élève devra être capable d'associer l'idée du cercle au plus grand nombre possible d'éléments, et ce, en 10 minutes.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DFU)
Opération : divergence
Contenu : figural
Produit : unités

À l'oreille de l'enseignante:

La meilleure idée du monde c'est dans votre tête qu'elle se trouve!

Roger Von Oech

Matériel à prévoir:

La page de l'élève à photocopier. Prévoir quelques copies de surplus.

Mise en situation:

Une grande chasse aux cercles est organisée! Oyez! Oyez! La règle du jeu est de trouver le plus d'éléments que tu peux dessiner à partir d'un cercle... Cherche autour de toi ou dans ta mémoire... Pense à des choses que tu peux voir, toucher, sentir, goûter ou entendre qui se rapprochent de l'idée du cercle.

Tu auras 10 minutes pour aller à la chasse aux cercles. Ne perds donc pas de temps à faire trop de détails dans tes dessins.

Si tu as plus d'idées qu'il y a de cercles sur ta feuille, viens me demander une autre copie.

Processus:

L'enfant travaille individuellement.
Pour mousser les idées, suggérer en cours de travail, de penser à ce que l'on peut voir, toucher, etc..., qui se rapproche de l'idée du cercle.

Mise en commun:

L'enseignante dessine au tableau une grande forme circulaire. Les enfants sont invités à citer leurs trouvailles. L'enseignante en écrit le nom dans le cercle.

Après qu'une grande quantité d'idées ait été citée, échanger sur l'utilité de trouver une grande quantité d'idées et de solutions dans la vie de tous les jours. Faire ressortir le fait que plus la quantité d'idées est grande, plus on a de chances de trouver des idées originales.

Pistes d'évaluation:

La quantité d'idées était-elle appréciable?
Les trouvailles étaient-elles originales? Les enfants ont-ils semblé faire le lien entre quantité et qualité des idées?...

Intégration:

Communication orale, écriture, lecture, arts plastiques, mathématique, formation personnelle et sociale.

Variante:

Raconte un problème de ta vie que tu as solutionné après avoir trouvé plusieurs solutions.

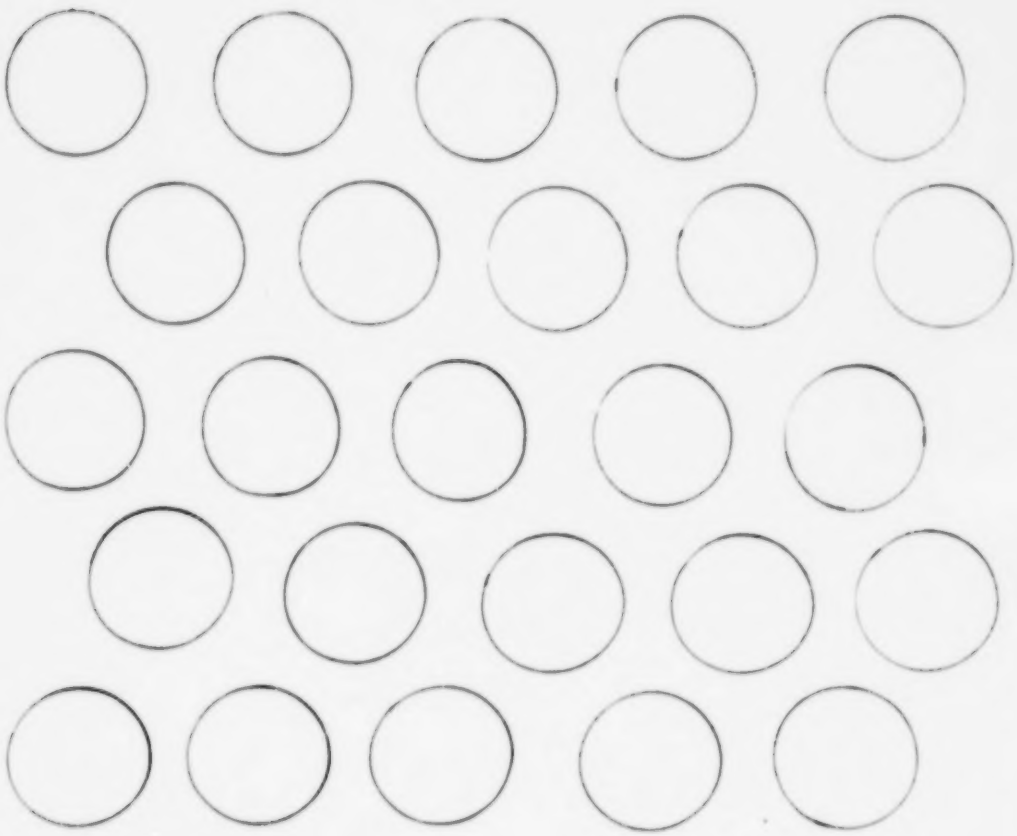
- *Référence: Roger Von Oech*

PAGE DE L'ÉLÈVE

TON NOM: _____

RONDS, RONDS, RONDS

PETITS PATARONDS !



UN PAQUET DE SOLUTIONS

Objectif spécifique:

L'enfant sera capable de suggérer une quantité de solutions pour régler un problème.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DMI)
Opération : divergence
Contenu : sémantique ("M" pour "meaning")
Produit : implications

À l'oreille de l'enseignante:

La fluidité existe chez l'élève qui suggère toujours beaucoup d'idées, de réponses, de solutions, de questions.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir:

La page de l'élève à photocopier.

Mise en situation:

L'enseignant propose l'anecdote suivante: "Pour ses 5 ans, le petit Christian a reçu le plus mignon des chatons, tout rond, tout blanc, tout angora... Christian adore son petit chat et en prend bien soin. Ce petit animal est caressant, affectueux mais espiègle: il saute dans le bain quand Christian fait sa toilette, il dérobe les pantoufles de maman, il cache le stylo de papa et encore... et encore.... On ne compte plus ses tours!

Mais voici qu'un bon après-midi, Christian a perdu son chaton... Où est-il? Personne ne l'a vu, ni maman, ni papa, ni Christian. Christian est triste de chercher ainsi sans trouver... Seul sous un arbre en train de penser à Minet, il entend venant du haut de l'arbre "Miaou"! Regardant partout, il finit par découvrir le petit chat juché tout à fait au faîte du grand arbre: un chêne tout vieux et bien haut...

Christian appelle son chaton, le réprimande... Rien à faire! Il ne descend pas et ne semble pas vouloir descendre... Pourtant l'arbre est trop haut pour aller chercher Minet avec l'échelle de papa..."

Inviter alors les enfants à fermer les yeux et à visualiser le chaton au haut du grand chêne plein de glands...

Ce que je te demande c'est qu'on essaie de trouver une façon de descendre ou faire descendre le chaton sans qu'il ne se blesse. A toi de trouver des solutions.

Processus:

L'exercice se fera oralement, en plénière. L'enseignante notera les idées au tableau si elle le désire. Pour stimuler de nouvelles stratégies, suggérer à l'enfant de se placer dans la peau du chaton... dans l'écorce de l'arbre....

Mise en commun:

Objectivation sur le déroulement de l'activité par des questions telles: Les idées venaient-elles mieux au début? Pourquoi?... Avez-vous trouvé des trucs pour faire surgir des idées nouvelles?... Quelle idée trouves-tu la meilleure?....

Piste d'évaluation:

Va me dessiner l'idée que tu considères la meilleure sur la feuille que je t'ai préparée.

Intégration:

Communication orale, arts plastiques, art dramatique.

Variante:

Tu n'aimes pas les noix et ta grand-mère te présente ton gâteau favori fait avec des noix. Quelle idée peux-tu trouver pour ne pas faire de peine à grand-mère?

- *Référence: Samuel Amegan*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

UN PAQUET DE SOLUTIONS

Je dessine l'idée que je trouve la meilleure pour faire descendre le chaton du grand chêne.

QUE FAIRE AVEC UN VERRE ?

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver le plus d'usages possible pour un verre de polystyrène et ce, en 10 minutes.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DMU)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - unités

À l'oreille de l'enseignante:

Le créateur aime s'amuser. Il savoure les idées folles et n'éprouve pas le besoin de les soumettre immédiatement au jugement critique.

Marilyn Ferguson

Matériel à prévoir:

Un verre de polystyrène.
Photocopier la page de l'élève.

Mise en situation:

Quand tu entends le son "ver" tu penses sûrement à plusieurs idées. (Laisser les enfants émettre leurs idées. Par exemple: ver de terre, couleur, poème, etc.).

Aujourd'hui nous allons fixer notre attention sur le mot "verre". Je te présente un verre en polystyrène. Tu auras 10 minutes pour trouver le plus d'usages possible que l'on peut faire avec un tel verre. Laisse travailler ton imagination...

Qui trouvera les idées les plus originales? Tu vas te placer en compagnie d'un autre enfant. Fais cependant attention pour respecter les idées de l'autre: ne juge pas. Souvent les idées farfelues amènent à trouver des trésors. (Vérifier si les enfants ont bien compris la consigne).

Processus:

Le travail se fait par équipe de deux.
On relève les idées par écrit.

Mise en commun:

Au retour en plénière, les élèves sont invités à suggérer leurs idées au groupe.

Échanger ensuite avec les enfants pour connaître leurs impressions, savoir s'ils ont découvert des façons de trouver plus d'idées, s'ils ont remarqué qu'à deux c'était plus facile ou plus difficile de trouver des idées.

Faire ressortir l'idée qu'en travaillant en équipe il est possible de "faire du pouce" sur les idées des autres, pour en arriver à trouver plus de réponses.

Pistes d'évaluation:

Observation de la participation des enfants.
Ont-ils trouvé des idées en quantité?
Les idées étaient-elles originales?...

Intégration:

Ecriture, communication orale, sciences humaines.

Variantes:

Trouve le plus d'usages possible d'un parapluie...
Le plus d'actions possible à faire avec l'eau....

- *Référence: Marilyn Ferguson*

PAGE DE L'ÉLÈVE

ÉQUIPE FORMÉE PAR: _____

_____

QUE FAIRE AVEC UN VERRE ?

LA MUSIQUE JOUE À LA CACHETTE !

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de faire la liste d'une quantité d'idées susceptibles de cacher la musique, et ce en 10 minutes.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DMR)

Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - relations

À l'oreille de l'enseignante:

La quantité d'idées de même que la persévérance dans leur recherche sont recommandées car selon Alex Osborn (1965) la quantité entraîne la qualité.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir:

Photocopier la feuille de travail de l'élève pour chacun.

Mise en situation:

Faire trois respirations avec les enfants.
" Maintenant ferme les yeux...
Ecoute...
Sois attentif aux sons, aux bruits que tu entends... "

Demander ensuite à quelques élèves de raconter ce qu'ils ont entendu.

Faire remarquer la différence dans les perceptions de l'un et l'autre.

Aujourd'hui nous allons nous pratiquer à exercer notre fluidité... (Vérifier s'ils comprennent le concept: "grande production d'idées en rapport avec un thème").
Pour exercer ta fluidité, je m'attends aujourd'hui à ce que

tu joues à la cachette. C'est toi qui devra trouver les endroits où pourrait se cacher la musique.
Tu peux écrire les mots ou dessiner...
Mais ne fais pas trop de détails...
Tu auras 10 minutes pour trouver le plus d'idées possible.

Laisser le temps aux enfants de poser des questions pour s'assurer qu'ils ont bien compris.

Processus:

Le travail se fait individuellement.

Mise en commun:

Les élèves reviennent en plénière. L'enseignante fait au tableau un relevé d'idées.

Les élèves sont invités à donner leurs impressions sur l'activité... Ont-ils fait des découvertes?... Ont-ils aimé ce jeu?...

Pistes d'évaluation:

Nombre d'idées...
Participation... intérêt...

Intégration:

Ecriture, communication orale, musique.

Variantes:

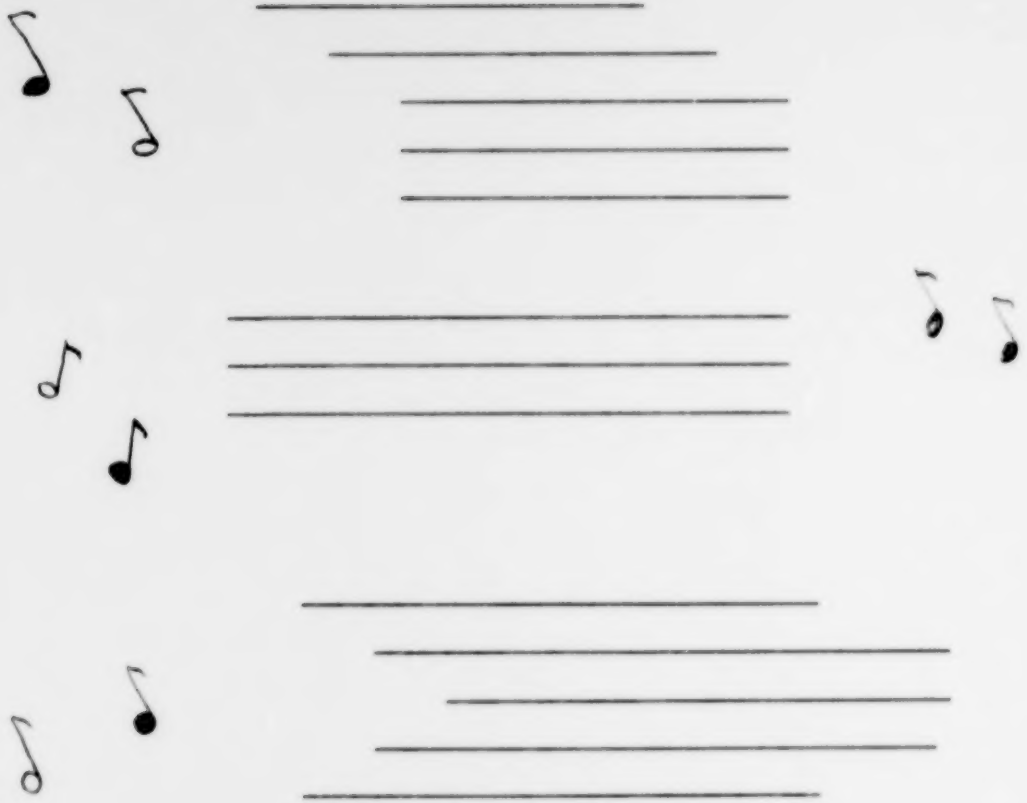
Où peut se cacher le bruit..., le silence?...
À quoi te fait penser le mot "médicament", le mot "orteil"?

- *Références: Samuel Amegan*, Alex Osborn

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

LA MUSIQUE JOUE A LA CACHETTE



LE POT AUX MOTS

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de produire une grande quantité de mots à partir d'un stimulus, et ce, en 8 minutes.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DSU)

Opération - divergence
Contenu - symbolique
Produit - unités

À l'oreille de l'enseignante:

Est plus fluide celui qui est capable de produire plus de données. On a distingué une fluidité de mots, une fluidité d'associations, une fluidité d'impressions et une fluidité d'idées selon la nature de ce qui doit être produit.

André Paré

Matériel:

La page de l'élève à photocopier.

Mise en situation:

T'est-il déjà arrivé de penser que tu gagnais 10 minutes de magasinage dans un magasin de jouets... Que mettrais-tu dans ton panier? (Laisser s'exprimer les enfants autour de cette situation).

Faire ressortir l'idée que toute personne voudrait remplir un panier avec le plus grand nombre d'éléments désirés.

Aujourd'hui nous allons partir d'une idée et essayer de trouver le plus de mots possible à partir de cette idée et les écrire dans les petites cases de la feuille que tu recevras. (1 mot par case).
Nous allons faire travailler notre imagination et notre mémoire.

Tu auras 8 minutes pour trouver des mots "glissants", c'est-à-dire des mots qui font penser à l'idée de glisser....
Si tu as besoin de plus d'une feuille, tu pourras me la demander.

Processus:

L'enfant travaille individuellement.

Mise en commun:

Chaque enfant revient en groupe avec ses trouvailles.

L'enseignante demande de calculer le nombre de mots "glissants" trouvés.

Les enfants sont ensuite invités à les mentionner et l'enseignante les écrit au tableau.

Faire ressortir la possibilité d'atteindre un plus grand nombre de trouvailles en cherchant, en s'en donnant la peine.

Échanger autour de l'utilité de trouver plusieurs solutions à un problème.

Pistes d'évaluation:

Nombre de mots "glissants" trouvés, intérêt des enfants, originalité des idées....

Intégration:

Ecriture, communication orale, formation personnelle et sociale.

Variantes:

Trouve des mots "piquants"... "sucrés"... qui finissent par "ier"... qui commencent par "ma"... qui commencent et finissent par "s".

- *Référence: André Paré*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM DE L'ÉLÈVE: _____

1.	13.
2.	14.
3.	15.
4.	16.
5.	17.
6.	18.
7.	19.
8.	20.
9.	21.
10.	22.
11.	23.
12.	24.

BEAUCOUP DE " PARCE QUE "...

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver plusieurs alternatives possibles pour compléter une proposition.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DBU)
Opération - divergence
Contenu - behavioral
Produit - unités

À l'oreille de l'enseignante:

Il ne s'agit pas de parler de créativité mais de vivre des aventures créatives.

Bernard Demory

Matériel à prévoir:

Photocopier la page de l'élève.

Mise en situation:

Nous allons ensemble faire un petit jeu. Pourrais-tu compléter cette phrase? (L'écrire au tableau). " Hier, mon ami n'est pas venu à l'école parce que... "

L'enseignante aura préalablement pris soin d'écrire une réponse plausible mais inhabituelle sur un petit billet telle: "Mon ami était absent parce que sa maman a dû l'amener voir son grand-papa qui est très malade".

Les enfants citent leurs motivations et quand s'épuisent les hypothèses, l'enseignante lit la raison écrite sur son billet.

A partir de là, échanger avec les enfants en faisant ressortir la possibilité de trouver plusieurs explications à un même fait avant d'en vérifier la bonne. Noter bien aussi l'utilité d'un tel exercice: chances accrues de trouver la bonne solution..., meilleure compréhension des problèmes...,

accroissement de notre tolérance et de l'habileté à ne pas sauter trop vite aux conclusions....
Alors ce que Créatemps te propose aujourd'hui, c'est de trouver plusieurs alternatives possibles à la phrase que je vais te citer. Tu auras 10 minutes pour analyser, chercher.... Bien spécifier qu'il n'y a pas de réponse prévue; ils peuvent donc inventer à loisir pourvu que ce soit plausible. Voici la phrase: " Au fond de son coeur, Emilie savait...".

Processus:

Travail individuel ou par équipe de deux.

Mise en commun:

Les enfants sont invités à lire leurs alternatives.

Recueillir leurs impressions quant à leur expérience de recherche.

Discuter d'applications dans leur vie de semblables cas. Est-ce possible?... Est-ce que cela vous est déjà arrivé?... Croyez-vous que ce soit utile de chercher plusieurs idées pour un problème?...

Pistes d'évaluation:

Participation... Nombre d'alternatives trouvées... Les enfants ont-ils semblé comprendre l'avantage de chercher plusieurs explications à un même problème?

Intégration:

Communication orale, écriture, lecture, formation personnelle et sociale.

Variantes:

Pauvre lui, s'il savait...
J'aimerais l'hiver, mais à condition que ...

- *Référence: Bernard Demory*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____ _____

BEAUCOUP DE " PARCE QUE "...

Complète cette proposition:

" Au fond de son coeur,
Emilie savait ... "

SI ..., SI ..., SI ...

Objectif spécifique:

L'enfant sera capable de prévoir une quantité d'implications pour une situation énoncée.

Habileté visée: Fluidité

Lien créatif: (DMI)

Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - implications

À l'oreille de l'enseignante:

La majorité des problèmes ne sont pas nouveaux. Le défi est de voir le problème de façon nouvelle.

J. J. Gordon

Matériel à prévoir:

Photocopier la feuille de l'élève.

Mise en situation:

Sais-tu que les jeunes enfants ont habituellement un esprit très créatif ? Ils se posent toutes sortes de questions. Ils inventent des jeux. (Laisser les enfants s'exprimer sur ces thèmes et les inviter à puiser dans leurs souvenirs personnels d'enfants: leurs questionnements, leurs inventions, etc.).

Souvent en vieillissant, on se contente de choses toutes faites par les autres. On oublie qu'on est créatif. Ce qui arrive alors c'est que notre créativité n'apparaît plus, ne semble plus exister. Pourtant, elle est toujours là, n'attendant qu'à se pratiquer pour devenir plus forte.

C'est à un exercice de ta créativité que je te convie en te proposant une situation fantastique et en te demandant d'y trouver plusieurs implications, plusieurs effets.

Sur la feuille que je te présenterai, tu devras écrire tes idées. Voici le problème: " D'après toi qu'arriverait-il si les pommiers produisaient des bonbons? Tu auras 10 minutes pour écrire tes idées. N'aie pas peur d'imaginer des idées farfelues, drôles, originales...

Processus:

Travail individuel pendant 10 minutes. Continuer le remue-méninges en équipe pendant environ 10 minutes de plus.

Mise en commun:

Inviter des enfants à citer leurs idées d'implications.

Demander combien d'autres ont pensé aux mêmes idées.

Après épuisement des idées écrites, faire encore un remue-méninges pour stimuler encore plus à l'originalité (environ 10 minutes).

Pistes d'évaluation:

Inviter les enfants à choisir dans leur tête l'idée qu'ils ont trouvée la plus intéressante.

Leur proposer de la dessiner.

Intégration:

Communication orale, formation personnelle et sociale, écriture, arts plastiques.

Variantes:

Si les pommes étaient grosses comme des citrouilles...
Si les policiers n'existaient plus...
Si les arbres chantaient....

- *Référence: J.J. Gordon*

PAGE DE L'ÉLÈVE

Nom: _____

SI..., SI..., SI...

D'après toi, qu'arriverait-il si les pommiers produisaient des bonbons ?

1. _____

_____

2. _____

_____

3. _____

_____

4. _____

_____

5. _____

_____

6. _____

_____

7. _____

_____

LA LOTO-QUALITÉ

Objectif spécifique:

L'enfant devra trouver en 5 minutes, au moins 6 objets présentant les deux qualités qu'il aura tirées au sort.

Habileté visée: Fluidité.

Lien créatif: (DMR)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - relations

À l'oreille de l'enseignante:

La pratique régulière et soutenue des techniques créatives entraîne les individus à modifier leurs approches mentales, à penser autrement et à utiliser des ressources profondes qu'ils ne soupçonnaient pas en eux-mêmes.

Bernard Demory

Matériel à prévoir:

La feuille de l'élève à photocopier.

Deux sacs contenant chacun autant de cartons que le nombre d'élèves de la classe.

Sur chacun d'eux inscrire un adjectif différent. Les adjectifs doivent être familiers aux enfants: ex. élastique, rond, rouge, précieux, noir, léger, grand, adroit, brillant. (Les adjectifs peuvent être les mêmes dans les 2 sacs).

Mise en situation:

Nous allons jouer à la loterie des qualités.

Tu devras piger un carton dans chacun des sacs. Tu auras alors en main deux adjectifs. Tu devras alors transcrire ces deux adjectifs sur ta feuille.

Le jeu consiste à trouver au moins six objets présentant les deux qualités que tu auras pigées. Par exemple, grosse et rouge pourraient convenir à une tomate, à la bedaine du Père Noël. Tu peux dessiner l'objet sans trop de détails ou en écrire simplement le nom.

L'important, c'est que tu trouves le plus d'idées. Tu disposes de 5 minutes. (Vérifier la compréhension de la consigne).

Processus:

Le travail se fait individuellement.

Mise en commun:

Au retour en plénière, les enfants s'assoient en cercle.

Chacun est invité à lire ses deux adjectifs et à énumérer les idées qu'il a émises.

On peut alors inviter les autres à ajouter quelques autres idées se rapportant aux qualificatifs cités par l'enfant.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils réussi à produire au moins six idées?
Les idées étaient-elles originales?
L'intérêt était-il évident?...

Intégration:

Communication orale, écriture, mathématique, sciences de la nature.

Variante:

Ajouter le plus de comparaisons à diverses phrases. (Ex. Cette fille est douce comme...).

- *Références: Bernard Demory, Ulrich Beer et Willy Erl*

PAGE DE L'ÉLÈVE

Nom: _____

LA LOTO - QUALITÉ

INSCRIRE LES DEUX(2) ADJECTIFS QUE TU AS PIGÉS

1. _____ 2. _____

JE CHERCHE... JE TROUVE !

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de chercher des solutions à des jeux, en les abordant de façon personnelle.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DPT)
Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

La flexibilité, c'est la capacité que nous avons d'utiliser, de trouver des approches diversifiées pour aborder une situation, de chercher des pistes différentes, de classer différemment, de changer de perspective, de voir autrement les choses.

Samuel Amegan

La divergence demandée par ces activités exige que le sujet quitte les sentiers battus et son cadre de référence habituel et modifie sa façon habituelle de percevoir les choses.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Six cure-dents ou bâtons de café pour chaque élève.

Mise en situation:

Aujourd'hui nous allons faire un drôle de jeu qui va te demander de ne pas te désoler si tu ne réussis pas du premier coup... Il sera bien souhaitable que tu essaies et essaies encore en changeant ta manière de faire car il existe souvent plus d'une façon de résoudre un problème.

Pour te le prouver je vais te raconter l'histoire du noeud gordien. (Voir à la suite de cette activité).

Notre jeu consistera à utiliser 6 cure-dents (ou bâtons de café) pour obtenir 4 triangles égaux. Vas-y! Essaie !...et essaie encore ! Qui trouvera?

N'oublie pas que les bâtons t'appartiennent, c'est toi qui dois décider quoi en faire.

(Il sera peut-être nécessaire de dessiner un triangle au tableau afin de s'assurer que les enfants saisissent tous sa forme).

Après quelques minutes de recherche présenter les solutions en plénière même si les enfants n'ont pas réussi à les trouver. Faire ressortir surtout la solution obtenue en cassant simplement les bâtons, solution qui se rapproche, par son procédé original, à l'idée de l'histoire du noeud gordien. Autres solutions: une pyramide triangulaire ou d'autres solutions répondant aux critères exigés.

Processus:

Travail personnel ou en petites équipes pendant une quinzaine de minutes. On peut aussi permettre aux enfants d'apporter leurs bâtons à la maison pour résoudre le problème avec leurs parents.

Mise en commun:

En plénière inviter les amis à raconter leur façon personnelle de trouver les solutions et leurs impressions face à ces expériences.

Pistes d'évaluation:

Les solutions ont-elles été trouvées par plusieurs? L'intérêt a-t-il été solide? La mise en commun a-t-elle révélé des façons différentes de procéder?...

Variante:

Jeu de tan-gram présenté à la suite de cette activité.
(Des pages sont préparées à cet effet. Les photocopier si désiré).

- *Référence: Samuel Amegan*

LE NOEUD GORDIEN

Durant l'hiver de l'année 333 av. J.-C., le général macédonien Alexandre-Le-Grand et son armée arrivèrent dans la ville asiatique de Gordium pour prendre leurs quartiers d'hiver. Pendant son séjour, Alexandre entendit parler de la légende qui courait sur le célèbre noeud de la ville, le "Noeud gordien". Il était prédit que quiconque pourrait défaire ce noeud étrangement compliqué deviendrait roi d'Asie. Cette histoire intrigua Alexandre qui demanda où était le noeud afin de tenter de le défaire. Il l'examina un certain temps, mais après de vaines tentatives pour trouver les bouts de la corde, il fut dans une impasse.

C'est alors qu'une idée lui vint: "Je n'ai qu'à inventer mes propres règles pour défaire ce noeud". Il dégaina son épée et trancha le noeud en deux. Il était maître de l'Asie.

Roger Von Oech

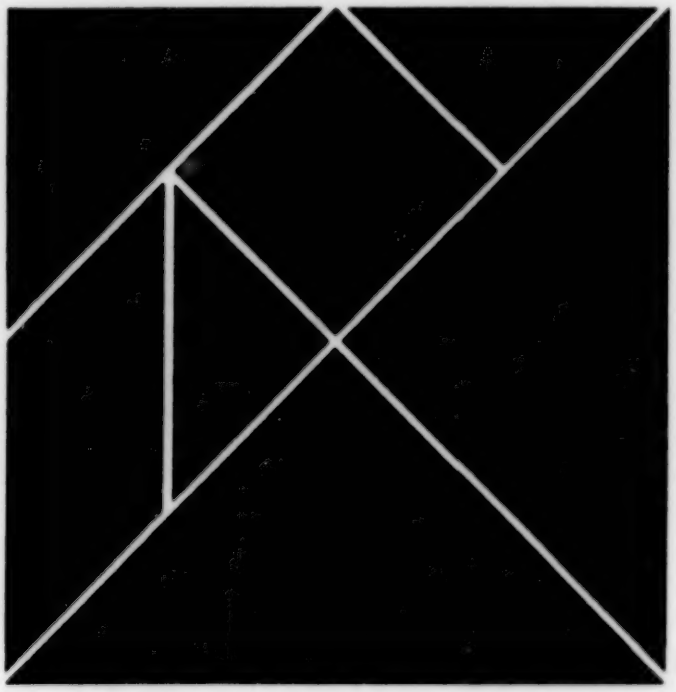
Créatif de choc! p. 97

PAGE DE L'ÉLÈVE (1)

JEU DE TAN-GRAM

Voici un jeu de tan-gram.
C'est un jeu chinois.

Découpe les morceaux. Invente un dessin: animal, objets... Tu peux découper d'autres jeux comme celui-ci dans un carton et inventer plusieurs autres dessins.



Utilise ton imagination! Sois flexible!
Place ta découverte sur la page suivante.

PAGE DE L'ÉLÈVE (2)

NOM: _____

JEU DE TAN-GRAM

ÇA SE RESSEMBLE
COMME DEUX GOUTTES D'EAU

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver des ressemblances entre des paires d'éléments.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DMU)
Opération : divergence
Contenu : sémantique
Produit : unités

À l'oreille de l'enseignante:

Les exercices de flexibilité ont pour but d'habituer le sujet à adopter une attitude de souplesse devant une situation-problème donnée. Ces exercices l'invitent à découvrir tous les aspects possibles par lesquels un élément ou groupe d'éléments peuvent faire partie d'une même communauté.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Préparer une dizaine de billets portant chacun une paire d'éléments. (Des suggestions sont ajoutées à la fin de cette activité).

Mise en situation:

Connais-tu la réponse à cette devinette: "Quelle est la ressemblance entre un pou et un équilibriste? -(Les deux marchent sur la tête). Pourrais-tu trouver d'autres ressemblances entre ces deux éléments?...

Le jeu que je te propose aujourd'hui consistera à trouver le plus de ressemblances possible entre deux éléments. L'équipe gagnante sera celle qui aura trouvé le plus de ressemblances.

Processus:

Laisser les enfants se réunir en équipes de 3 ou 4. Présenter à chaque équipe un billet contenant le nom de deux éléments. Une secrétaire sera chargée de noter les ressemblances trouvées dans son équipe entre ces deux éléments.

Durée approximative d'une dizaine de minutes.

Mise en commun:

Les enfants sont tous réunis pour écouter les trouvailles des amis. Proclamer gagnante l'équipe qui aura trouvé le plus grand nombre de ressemblances.

Inviter les enfants à élaborer sur leur façon personnelle de trouver les ressemblances.

Pistes d'évaluation:

Les trouvailles ont-elles été nombreuses? Les enfants ont-ils aimé cette activité? Les moyens de trouver des ressemblances étaient-ils variés, personnels?...

Intégration:

Écriture, communication orale, mathématique.

Variantes:

D'autres paires d'éléments: "un crayon et un pantalon", "un serpent et une auto", "du café et une fleur"...

- *Référence: Samuel Amegan*

SUGGESTIONS D'ÉLÉMENTS À PAIRER

POIS ET NUAGE

CRAYON ET LUNETTES

SPAGHETTI ET LACET DE SOULIER

FOURCHETTE ET BATEAU

ABEILLE ET LIVRE

SINGE ET FROMAGE

ESPADRILLE ET FLEUR

PARAPLUIE ET CRÈME GLACÉE

DICTÉE ET TIMBRE

DÉBARBOUILLETTE ET SOUPE

AVION ET TÉLÉPHONE

BOUTEILLE ET CALENDRIER

SACOCHE ET ALPHABET

TABLETTE DE CHOCOLAT ET VALISE

LETTRE "A" ET CHIFFRE "8"

BOÎTE DE THON ET PORTEFEUILLE

ARBRE ET PUPITRE

J'EN AI PLEIN LE DOS!

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver l'animal dont il porte le nom dans son dos en posant les questions pertinentes à ses coéquipiers.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (CDMU)
Opération : convergence et divergence
Contenu : sémantique
Produit : unités

À l'oreille de l'enseignante:

La pédagogie de la divergence et donc du choix peut apporter beaucoup pour développer la créativité. Il s'agit chaque fois que faire se peut de proposer plusieurs solutions à une même question ou plusieurs pistes de recherche.

Pierre Faure

Souvenons-nous que la divergence peut résider dans la démarche et le produit final mais que, dans certains cas, elle réside essentiellement dans la démarche du sujet pour résoudre un problème dont le résultat est précisé. Il s'agit donc de divergence-processus.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir:

Cartons ou feuilles de papier portant chacun le nom d'un animal, épingles pour accrocher les cartons ou les feuilles de papier dans le dos des enfants.

Mise en situation:

Qui parmi vous a déjà eu, sans le savoir, un poisson accroché dans le dos?
Aujourd'hui, nous allons faire un jeu bien amusant. Tu porteras un animal dans ton dos mais sans savoir lequel... Il s'agira pour toi de trouver son nom en questionnant les amis. Mais attention, tes questions devront être précises de façon qu'on puisse y répondre seulement par oui ou non. (Faire donner des exemples de questions de ce genre).

Processus:

Les enfants assis forment un cercle. A tour de rôle, chacun se lève, tourne le dos afin que les équipiers voient le nom de l'animal et pose une question n'exigeant que oui ou non comme réponse. (Exemple: Est-ce un animal de la ferme?). Il se rassoit et l'on continue. Lorsque chacun a posé une question, on recommence jusqu'à ce que chacun trouve son animal. Pour accélérer on peut faire plusieurs petits cercles de 6 à 8 élèves.

Mise en commun:

Echange sur les impressions de chacun.

Pistes d'évaluation:

As-tu aimé le jeu?
Comment t'y es-tu pris pour trouver tes questions?

Intégration:

Communication orale, lecture.

Variantes:

Noms de personnages de contes, des élèves de la classe.

- *Références: Pierre Faure, Samuel Amegan*

UNE GRAPPE DE RAISONS

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de fournir quelques explications à un fait bizarre.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DMR)
Opération : divergence
Contenu : sémantique
Produit : relations

À l'oreille de l'enseignante:

La flexibilité est la capacité d'envisager plusieurs perspectives à partir d'un même thème.

L'élève qui pense à utiliser un même objet de différentes façons, qui interprète une image, une histoire, un problème, qui peut appliquer un principe ou un concept dans des situations autres que celles où elles ont été apprises, qui peut avoir des points de vue différents de ceux des autres de sa classe, qui cherche à résoudre de façon différente le même problème, fait preuve de flexibilité.

Samuel Amegan

Mise en situation:

Avec un air bien intrigué, raconter aux enfants ce fait pour le moins bizarre: "Figurez-vous, qu'en plein été dernier, le 9 juillet, la petite fille de ma voisine a trouvé dans son lit un gros bloc de glace... gros comme ça..." On se demande bien encore ce que pouvait faire là un bloc de glace par une telle chaleur... Pourrais-tu aider à trouver une solution à ce problème?... Laisse aller ton imagination, permets-toi d'être humoristique. La réponse est peut-être bien fantaisiste... On ne sait jamais...

Processus:

En petites équipes de 4 ou 5, les enfants émettent des idées que l'on note.
Durée approximative d'une dizaine de minutes.

Mise en commun:

En plénière, une représentante de chaque équipe, expose les idées trouvées par son groupe. L'enseignante veille à encourager les réponses et à ne critiquer aucune d'elles spécifiant qu'il n'y a pas de "bonne réponse". À chaque enfant de choisir comme bonne, l'explication qu'il trouve la plus appropriée selon lui.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils manifesté de l'intérêt? Ont-ils apporté des réponses originales, nombreuses? Chaque équipe a-t-elle participé suffisamment?...

Intégration:

Communication orale.

Variante:

En entrant en classe, on trouve des traces de pas bizarres...

- *Référence: Samuel Amegan*

UN ÉLÉPHANT, ÇA T'AIDE ÉNORMÉMENT

Objectif spécifique:

L'enfant devra pouvoir associer l'éléphant à plusieurs usages en partant des différents aspects de cet animal.

Habileté visé: Flexibilité.

Lien créatif: (DFT)
Opération : divergence
Contenu : figural
Produit : transformations

À l'oreille de l'enseignante:

L'éducateur qui demande à ses enfants de relever toutes les observations possibles autour d'un fruit, et qui insiste pour que tous les sens soient utilisés, pour que les enfants manipulent le fruit, favorise cette flexibilité.

André Paré

Matériel à prévoir:
La parabole des aveugles et de l'éléphant. (Voir à la fin de l'activité).
Gravure ou statuette représentant un éléphant.

Mise en situation:

Lire aux enfants "La parabole des aveugles et de l'éléphant". (Voir à la fin de cette activité). Echanger avec eux au sujet de cette parabole. Faire ressortir les points forts de l'histoire, les leçons à en tirer, les impressions des enfants.

Amener les petits à transposer cette parabole dans leurs expériences personnelles. Faire ressortir l'importance de bien connaître un être ou un élément de quelque nature qu'il soit. Valoriser le fait de saisir aussi le plus d'aspects possible d'un être ou d'une chose pour vivre en harmonie avec et en profiter au maximum...

Et si nous prenions la place des aveugles pour observer avec nos sens notre éléphant. (Présenter une gravure ou un dessin, si possible une statuette, et permettre aux enfants de l'observer à leur guise). Nous nous amuserons ensuite à utiliser un éléphant pour toutes sortes de services.

Accueillir alors les observations des enfants au sujet de l'éléphant et les lister au tableau. Stimuler les découvertes: "Si on utilisait nos yeux... nos mains... nos oreilles... notre nez... etc.".

Maintenant que nous connaissons bien l'éléphant, le jeu sera de trouver à quoi il pourrait bien servir. Laisse aller ton imagination. Tu peux être fantaisiste. Vas-y!

Noter alors au tableau les idées émises sans les discuter. Si les suggestions se tarissent, recourir à des questions provocatrices, telles: Si on agrandissait l'éléphant?... Le coupait?... L'étirait?... Lui ajoutait quelque chose?... Remplaçait une de ses parties?... Lui ajoutait d'autres éléphants?... Le mariait à une étoile?

Processus:

En plénière pendant une trentaine de minutes.

Mise en commun:

Inviter les enfants à parler de l'expérience qu'ils viennent de vivre. Ont-ils découvert du nouveau dans leur façon de penser?... Ont-ils apprécié cette manière de travailler?... L'ont-ils trouvée stimulante? productive? Est-ce qu'il pourrait être utile dans la vie d'observer ainsi des objets... des personnes?

Pistes d'évaluation:

L'intérêt a-t-il été fort? L'intérêt s'est-il maintenu? Y a-t-il eu des moments où l'énergie a été particulièrement faible? stimulée? fantaisiste?...

Intégration:

Communication orale, lecture, écriture, sciences de la nature.

Variantes:

Associer des bottes d'eau à plusieurs usages ou une casserole...

- *Référence: André Paré*

LA PARABOLE DES AVEUGLES ET DE L'ÉLÉPHANT

En Indoustan, il y avait six hommes qui aimaient beaucoup apprendre de nouvelles choses. Ils allèrent un jour voir l'éléphant, (pourtant, ils étaient aveugles), pour l'observer, et faire sa connaissance.

Le Premier s'approcha de l'éléphant et se frappa sur son flanc énorme et robuste. Il s'écria alors: "Grand dieu! Mais un éléphant cela ressemble à un mur!"

Le Deuxième lui passa les mains sur les défenses et s'écria: "Oh! Mais qu'ai-je découvert de si rond, si doux et si effilé? Il me semble évident que ce magnifique éléphant ressemble beaucoup à une lance!"

Le Troisième s'approcha de l'animal, posa les mains sur la trompe bistournée et s'exclama hardiment: "Je vois!", dit-il, "L'éléphant ressemble beaucoup au serpent!"

Le Quatrième étendit son bras et d'une main toute curieuse toucha au genou de l'éléphant: "Je peux très facilement dire à quoi ce merveilleux animal ressemble le plus", dit-il. "Cela est clair, l'éléphant ressemble à un arbre!"

Le Cinquième se risqua à toucher l'oreille de l'éléphant et ajouta: "Ah, ah! N'importe quel aveugle pourrait dire à quoi cet éléphant ressemble le plus; qu'on ose me contredire si on le désire, mais cet éléphant fantastique ressemble à un éventail!"

Le Sixième s'approcha à son tour pour toucher à l'animal; il en saisit la queue qui se balançait devant lui. "Je vois", dit-il, "l'éléphant ressemble beaucoup à un câble!"

Et ces six hommes de l'Indoustan débattirent la question très longtemps. Chacun parlait plus fort que son voisin pour défendre son opinion fermement.

Ils avaient tous un peu raison mais au fond, ils avaient tous tort!

John Godfrey Saxe

DES TROUS PARTOUT

Objectif spécifique:

L'enfant sera capable d'identifier une grande variété de trous.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DMC)
Opération : divergence
Contenu : sématique
Produit : classes

À l'oreille de l'enseignante:

Pour rendre la pensée créatrice plus flexible il importe de trouver des approches diversifiées pour aborder une situation. Le maître peut demander à l'enfant des questions du type: "De quelles autres façons?", "Quelles différentes sortes?"...

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Histoire "Le trou perdu". (Laurent Lachance, Les Éditions Héritage Inc., 1983).

Mise en situation:

Après la lecture de l'histoire "Le trou perdu", échanger avec les enfants.

Tu vois que l'auteur a vu le trou à plusieurs endroits.

Toi, tu vas essayer de trouver d'autres endroits où se cachent des trous. Si on commençait par trouver des gros trous...

Processus:

L'activité se vit en plénière au tableau. Durée approximative d'une quinzaine de minutes.

Mise en commun:

L'enseignante fait un relevé par colonne des idées des élèves. Lorsque les suggestions s'épuisent, suggérer une autre catégorie: trous petits, qui s'étirent, qui piquent, qui font peur, qui sont dans la cuisine, etc...

On peut faire appel aux élèves pour trouver des catégories.

Faire ressortir le fait qu'en considérant un "trou" sous plusieurs caractéristiques on a réussi à produire plus d'idées.

Ainsi en est-il d'un problème dans la vie. En l'étudiant sous plusieurs côtés on peut mieux le comprendre.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils participé? Ont-ils aimé l'activité? A-t-elle semblé trop longue? Les enfants ont-ils suggéré de nouvelles catégories?

Intégration:

Écriture, lecture, communication orale.

Variantes:

Peux-tu identifier des variétés de véhicules de transport, de moyens de communiquer?

- Références: Samuel Amegan, Laurent Lachance

UN TROU QUI A LA LANGUE LONGUE

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de se mettre à la place d'un trou dans une espadrille et ainsi d'exprimer des conversations que pourrait tenir ce trou.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DBI)
Opération : divergence
Contenu : behavioral
Produit : implications

À l'oreille de l'enseignante:

La flexibilité adaptative exige que le sujet quitte les sentiers battus et son cadre de référence habituel et modifie sa façon habituelle de percevoir les choses.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Une feuille de travail pour chacun des enfants.

Mise en situation:

Je connais des petits enfants qui me disent: "J'aimerais ça être à la place d'un professeur... de mon père... de ma mère..."

Est-ce qu'il t'est déjà arrivé de souhaiter être à la place de quelqu'un?... de quelque chose?... (Laisser les enfants s'exprimer. Les inviter à dire pourquoi ils voudraient être dans la peau de quelqu'un, de quelque chose, etc.).

Placer ici un disque de musique douce.

Aujourd'hui nous allons nous amuser à être "quelque chose", à ressentir comme ce "quelque chose", à nous exprimer comme ce "quelque chose". Ce "quelque chose" sera un "trou d'espadrille".

Ferme tes yeux et imagine-toi une espadrille avec un trou. Le trou est à l'endroit où tu le veux sur l'espadrille. Pousse encore l'expérience plus loin et imagine-toi que c'est toi-même qui devient le trou! Porte bien attention! Que vois-tu? Y a-t-il des personnages, des objets à qui tu aimerais parler autour de toi? Qu'aimerais-tu leur dire? Quel ton de voix prendrais-tu?

Laisser quelques moments de silence....

Ce que je vais maintenant te demander, c'est de choisir un des personnages ou objets parmi ceux auxquels tu as pensé et d'inscrire ce que tu veux lui dire sur la feuille que je te présenterai... Tu peux compléter le dessin en le coloriant ou en lui ajoutant des détails

Processus:

Travail individuel. Durée approximative de 30 minutes.

Mise en commun:

En plénière, chacun est invité à présenter son oeuvre au groupe et à lire la communication qu'il a ébauchée.

Pistes d'évaluation:

L'activité a-t-elle motivé les enfants? A-t-elle poussé vers des productions recherchées? Les personnages ou objets étaient-ils imaginaires, originaux?

Intégration:

Communication orale, français écrit, lecture.

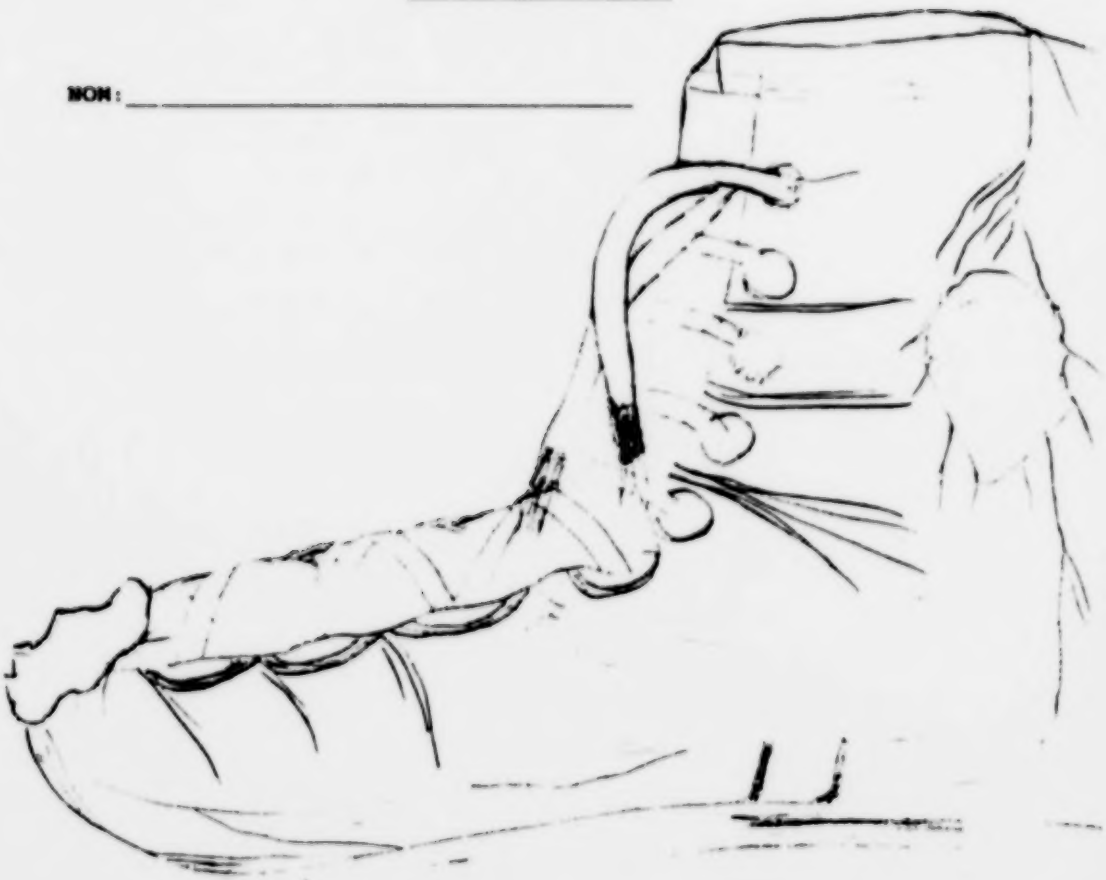
Variantes:

Mets-toi à la place d'une mine de crayon... d'une fenêtre d'école... d'une brosse à dent...

- *Référence: Samuel Amegan*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____



MOI, TROU D'ESPADRILLE JE M'ADRESSE À: _____

_____

_____

_____

_____

_____

DES PLACES POUR CHACUN

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de faire plusieurs ensembles différents avec des objets et ce, en utilisant le même objet plus d'une fois s'il le désire.

Habileté visée: Flexibilité

Lien créatif: (DFC)

Opération : divergence
Contenu : figural
Produit : classes

À l'oreille de l'enseignante:

Dans la flexibilité le sujet doit envisager le même élément sous des aspects différents; il doit classer, catégoriser le même élément de différentes façons en changeant chaque fois de critère.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir:

La reproduction de la page de l'élève pour chaque élève en prenant soin d'en faire quelques-unes de plus pour les cerveaux fertiles.

Mise en situation:

Inviter cinq enfants à dessiner au tableau un élément de leur choix.

Demander alors aux enfants ce que ces éléments ont en commun, stimuler à la recherche de plusieurs caractéristiques communes et composer des ensembles différents. Spécifier que chacun des ensembles possède une propriété ou caractéristique commune.

Faire remarquer qu'il suffit d'élaborer, d'être flexible, attentif, curieux, un peu osé, de chercher un peu plus loin pour découvrir des relations entre des éléments.

Présenter l'activité du jour aux enfants, "Le jeu que nous allons jouer aujourd'hui, par équipes de deux, va consister à classer par caractéristiques communes neuf éléments. Quelle équipe sera la plus fertile?".

Distribuer alors la feuille de travail et la lire avec les petits pour être bien certaine que les consignes sont comprises.

Processus:

Le travail se fait par équipe de deux. Durée approximative de 15 minutes.

Mise en commun:

Au retour en plénière, les équipes sont invitées à donner le nombre de sacs étiquetés de caractéristiques communes. Inviter ensuite les enfants à identifier leurs ensembles. En faire le relevé au tableau.

Intervenir avec des questions telles: Qui a eu la même idée? Qui a eu d'autres idées?...

Pistes d'évaluation:

Le nombre d'ensembles trouvés par chaque équipe est-il satisfaisant? Les caractéristiques sont-elles originales? Les enfants ont-ils aimé le jeu?

Intégration:

Mathématique, communication orale, écriture.

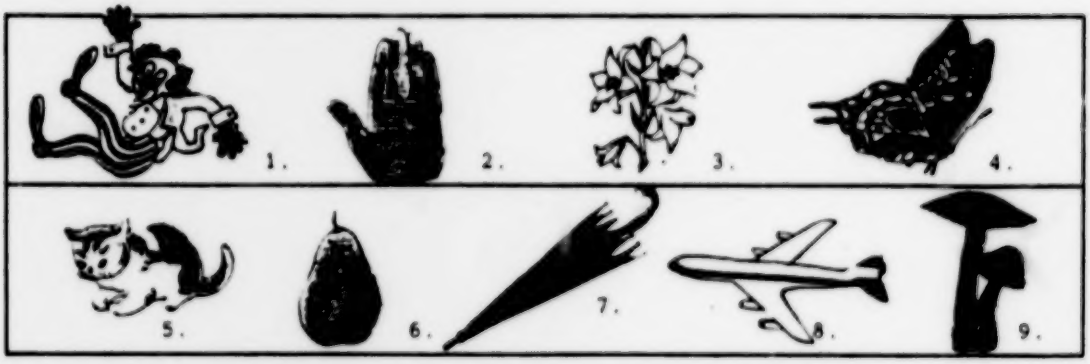
Variantes:

Trouver des caractéristiques de formes géométriques, de plusieurs lettres de l'alphabet.

- **Référence:** Samuel Amegan

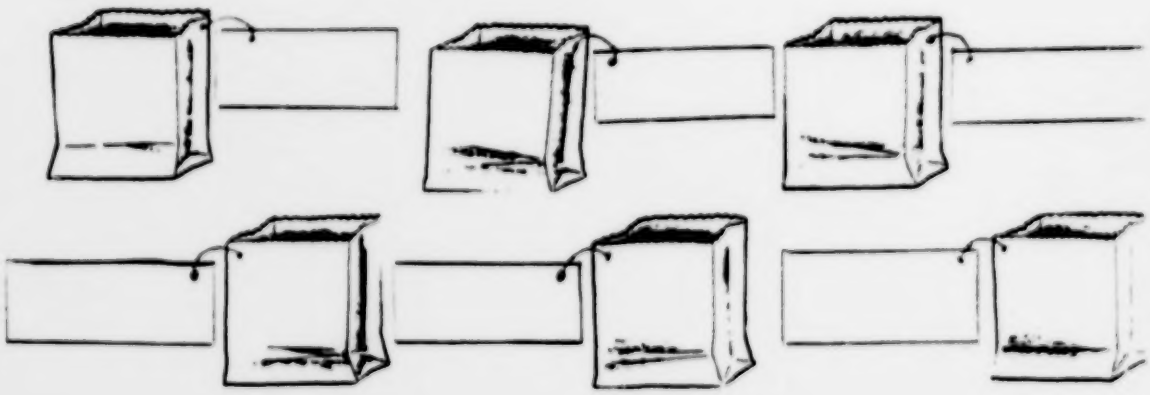
PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____



- Avec les éléments ci-haut, construis des ensembles.
- Les éléments de chaque ensemble devront avoir au moins une qualité commune.
- Le même élément peut faire partie de plusieurs ensembles.
- Chaque sac contiendra un ensemble.

Place sur le sac le numéro de ses éléments.
Écris la caractéristique commune à l'ensemble sur l'étiquette attachée au sac.



UNE SURPRISE DANS TA MAIN

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de réaliser une production spontanée à partir de grains de céréales jetés sur une feuille de papier.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DPI)
Opération : divergence
Contenu : figural
Produit : implications

À l'oreille de l'enseignante:

L'élaboration est une habileté qui nous permet de développer et d'ajouter facilement des détails, d'élargir un problème donné, d'embellir ou de détailler des objets ou des idées.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir:
- Une boîte de céréales à petits grains (ex. Rice Krispies);
- une feuille de papier (environ 1 mètre sur 2 mètres) pour chaque élève;
- crayons de couleur.

Mise en situation:

Me croirais-tu si je te disais que tu peux tenir caché dans ta main un beau gros dessin?

Voici comment procéder pour le découvrir.

Tu vas tenir dans ta main fermée, une petite poignée de grains de céréales.

Tu te placeras debout devant ta feuille, la main à la hauteur de ta ceinture et à mon signal tu laisseras tomber les grains sur la feuille.

Tu découvriras une forme en observant la disposition des grains sur le papier.

Tu n'auras alors qu'à relier les points (grains) pour faire surgir un dessin-surprise.

Laisse les grains où ils sont! Tu pourras ensuite enjoliver ton dessin en ajoutant des détails. Alors tu pourras ramasser tes grains.

Processus:

Travail personnel. Durée approximative de 15 minutes.

Mise en commun:

Les enfants sont invités à circuler pour admirer les oeuvres du groupe et en discuter.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils réussi à atteindre l'objectif? Ont-ils manifesté de l'intérêt? Les productions étaient-elles originales?...

Intégration:

Arts plastiques, formation personnelle et sociale, communication orale.

Variante:

À toi d'illustrer la couverture d'un livre qui porte le titre de ton choix.

- *Référence: Samuel Amegan*

DANS MON PRÉNOM...
SE CACHENT...

Objectif spécifique:

L'enfant sera capable d'écrire son prénom en majuscules et d'en transformer au moins deux des lettres en animal ou en objet de son choix.

Habileté visé: Élaboration

Lien créatif: (DSU)
Opération : divergence
Contenu : symbolique
Produit : unités

À l'oreille de l'enseignante:

L'élève qui ajoute des traits, des lignes, de la couleur, des détails à son propre dessin, ou à celui d'un autre compagnon, qui détaille les étapes de la solution d'un problème, qui identifie l'idée de départ d'une autre personne, qui accepte l'idée d'un autre mais qui tient à en discuter, qui n'aime pas les choses "nues" mais aime les décorer pour les rendre belles, etc..., possède l'habileté d'élaboration.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Une feuille blanche (format dessin) pour chaque élève.

Mise en situation:

Savais-tu que ton prénom est riche à craquer?

Il peut contenir un zoo entier ou un coffre à trésors, selon ta fantaisie.

Pour nous présenter quelques-unes des richesses cachées dans ton prénom, tu devras écrire ton prénom en grosses lettres majuscules.

Choisis alors deux lettres, ou plus si tu le désires. Ajoute à ces lettres des traits, des formes, de la couleur, des détails de façon à les transformer en objet ou en animal.

Processus:

Travail personnel. Durée approximative d'environ 15 minutes.

Mise en commun:

Les enfants exposent leur prénom déguisé et sont invités à circuler pour observer les réalisations des autres élèves.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils atteint l'objectif? Ont-ils dépassé l'objectif de deux lettres? Ont-ils manifesté de l'intérêt dans leur production? Ont-ils manifesté de l'encouragement devant les productions des autres? Les productions étaient-elles originales?

Intégration:

Arts plastiques, français écrit, formation personnelle et sociale, communication orale.

Variantes:

Changer des nombres en animal. Changer une lettre, ou tout l'alphabet en un élément de son choix.

- ***Référence:*** ***Samuel Amegan***

GRIBOUILLE ! GRIBOUILLONS !

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'élaborer un dessin à partir de gribouillages réalisés par l'autre membre de son équipe.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DPS)

Opération : divergence
Contenu : figural
Produit : systèmes

À l'oreille de l'enseignante:

Une production n'est jamais vraiment terminée... Il faut faire attention ici que les enfants ne se limitent pas à continuer un travail pour répondre aux exigences d'un éducateur trop perfectionniste. Il ne s'agit pas de faire conformité. Il s'agit de faire en sorte que les enfants aillent au bout d'eux-mêmes, qu'ils décident des améliorations et des façons de compléter leur travail en fonction de leur niveau d'évolution, de leurs talents respectifs et de leur style personnel.

André Paré

Matériel à prévoir: Une feuille blanche (format dessin) pour chaque enfant.

Mise en situation:

T'es-tu déjà rendu compte que souvent on utilise des objets pour un autre usage que celui pour lequel ils sont prévus? (Laisser les enfants apporter des exemples).

C'est le propre des gens créatifs, des inventeurs, que de réussir à se débrouiller à partir d'éléments qu'ils possèdent déjà même si ces éléments ont été créés pour d'autres usages.

Aujourd'hui nous allons travailler par équipes de deux et ce sera toi qui transformeras le gribouillage de l'autre en

un objet, un animal ou tout autre dessin. (Présenter ici le gribouillage comme un enchevêtrement de traits ou une amorce de forme. On peut en ébaucher un comme exemple au tableau).

Processus:

Tu vas d'abord réaliser ton propre gribouillage. À mon signal (tout au plus 1 minute), tu échangeras ta feuille avec ton amie. Tu élaboreras ton dessin après avoir bien observé le gribouillage que tu recevras. Tu pourras le colorier ensuite.

Mise en commun:

Exposer les dessins au tableau. Les enfants sont invités à s'exprimer sur leurs impressions, leur démarche.

Pistes d'évaluation:

Les gribouillages étaient-ils suffisamment riches pour stimuler l'élaboration?
Les productions sont-elles originales?
Les enfants ont-ils manifesté de l'intérêt?

Intégration:

Arts plastiques, communication orale.

Variantes:

Élaborer à partir de "II" ou de "T".... Dessine un outil simple que ton amie élaborera.

- ***Référence: André Paré***

DE VRAIS DÉTECTIVES !!

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'imaginer une explication à une situation à partir de quelques indices qui lui seront fournis.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DMI)
Opération : divergence
Contenu : sémantique
Produit : implications

À l'oreille de l'enseignante:

Est curieux celui qui, "fouille et explore davantage", "celui qui n'est jamais content", et qui veut "tout améliorer". C'est le mécontentement constructif.

Alex Osborn

Matériel à prévoir: Une feuille blanche (format dessin) pour chaque enfant.

Mise en situation:

J'ai une enquête à faire et j'ai besoin de ton aide pour la déchiffrer.

Je te raconte la situation à laquelle tu devras essayer de trouver une explication. Écoute bien l'histoire!

"Un bel après-midi, Jérôme se promenait dans la forêt avec son papa. Soudain, en bordure du sentier, Jérôme aperçoit le chat de son petit voisin. Le pauvre petit chaton est mort. À ses côtés un tas de champignons et un couteau rouillé".

Que pourrait-il bien être arrivé au petit chat?

Ton mandat est d'essayer d'imaginer une cause à la mort du chat.

Processus:

Tu dois dessiner ce qui s'est passé pour que le chaton meure.

Travail individuel d'une quinzaine de minutes.

Mise en commun:

En se servant de son dessin comme d'un support visuel l'enfant explique aux autres la conclusion à laquelle il en est venu pour expliquer la mort du chaton.

Pistes d'évaluation:

L'explication était-elle réaliste?
L'explication était-elle fantaisiste?
L'explication était-elle originale?
L'activité a-t-elle suscité l'intérêt des enfants?

Intégration:

Arts plastiques, communication orale.

Variante:

"Une auto est entrée sur une patinoire. Personne n'est au volant".

- *Référence: Alex Osborn*

UNE FORÊT AGAÇANTE

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'imaginer diverses hypothèses pour expliquer différentes situations qui interviennent au cours d'une histoire que l'enseignant lui raconte et que l'enfant mime en même temps.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DBR)
Opération : divergence
Contenu : behavioral
Produit : relations

À l'oreille de l'enseignante:

La sensibilité aux problèmes (aptitude à déduire des antécédents logiques et suffisants d'une situation) se révèle donc comme une habileté importante dans la créativité. En effet, la créativité n'est-elle pas une forme de résolution de problème?

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Un disque de musique douce.
(Le canon de Pachelbel, par exemple).

Mise en situation:

J'avais le goût de te raconter une belle histoire. Malheureusement des souris ont grignoté ma feuille. L'histoire est pleine de trous. J'ai besoin de ton aide pour m'aider à rebâtir mon histoire.

Je te raconterai ce que je peux lire. Tu devras alors mimer ce que tu entends. À chaque fois qu'on s'arrêtera, tu devras imaginer ce qui est arrivé pour expliquer la situation du moment.

"UNE FORÊT AGAÇANTE"

"On imagine une promenade en forêt. Tout est calme, agréable... Le soleil perce à travers les feuilles. C'est reposant...
Tout à coup, il y a quelque chose qui chatouille le bout du nez et on fige".

(L'enseignante demande aux enfants de quoi il s'agit. On écoute différentes possibilités, puis on poursuit).

"On continue sa promenade tranquillement. Puis, c'est au tour du genou droit qui se met à piquer et on s'arrête en position fixe".

(L'enseignante questionne pour savoir de quoi il s'agit, puis on continue).

"On marche toujours calmement quand tout à coup il y a quelque chose qui nous pousse dans le dos - on s'arrête".

(L'enseignante relève encore différentes hypothèses des enfants).

"Puis on se remet en marche encore plus tranquillement, car cette fois-ci on ne veut plus se faire surprendre; mais il y a quelque chose (ou quelqu'un) qui nous pince le bras et on fige".

(L'enseignante demande encore de quoi il s'agit, puis on poursuit l'action).

"On décide de se reposer (s'asseoir ou s'allonger au sol), mais là, ça commence à nous picoter dans le dos - on s'immobilise".

(Même type d'intervention de l'enseignante).

"Heureusement, on retrouve enfin la fraîcheur et le calme de la forêt" (support musical - relaxation).

(Extrait du Guide pédagogique primaire, premier cycle, Art dramatique).

Processus:

Activité de groupe. Durée approximative d'une quinzaine de minutes.

Mise en commun:

L'évaluation se fera au moyen d'un échange à partir des quelques pistes suggérées...

Pistes d'évaluation:

Est-ce plus facile de trouver des explications quand on bouge?
Qu'est-ce que vous avez trouvé de plus frappant dans cette activité?
Avez-vous aimé cet exercice?
Pourquoi?
Aviez-vous de la difficulté à vous concentrer?

Intégration:

Communication orale, art dramatique.

Variante:

Une séance de magasinage remplie d'événements appelant diverses hypothèses d'explications.

- ***Références:*** *Gouvernement du Québec, Ministère de l'Éducation et Samuel Amegan*

LE JEU DES CONSTELLATIONS

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de réaliser un dessin à partir d'étoiles dessinées ici et là sur une feuille.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DFS)
Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - systèmes

À l'oreille de l'enseignante:

Ce qu'il faut pour favoriser la créativité, c'est une certaine non-directivité, une certaine attitude permissive qui autorise la fantaisie, le rêve, etc...

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Une feuille blanche (format dessin) pour chaque élève.

Mise en situation:

Le jeu que je vais te proposer aujourd'hui va te permettre d'être un créateur plein de fantaisie. Tu seras un semeur d'étoiles. Tu n'auras qu'à laisser fonctionner tes doigts. Ensuite tu laisseras tes yeux s'émerveiller et découvrir ce que tes doigts auront semé.

Voici comment tu procéderas. Avec une de tes mains tu vas cacher tes yeux afin de me pas voir du tout la feuille qui sera placée sur ton pupitre. De ton autre main, tu dessineras de petits étoiles, ici et là , au gré de ta fantaisie sur ta feuille blanche. À mon signal, tu regarderas la feuille et tu verras sûrement apparaître une forme produite par tes petites étoiles. Tu joindras alors les étoiles qui déterminent la forme. Tu n'auras qu'à ignorer les autres. Tu pourras ensuite colorier ta création.

Processus:

Le travail se fait individuellement. Durée approximative d'une quinzaine de minutes.

Mise en commun:

Présentation par chaque élève de sa réalisation au groupe. Chacun est invité à échanger sur l'expérience. A-t-il aimé? Qu'a-t-il ressenti? etc...

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils tous réussi à faire ressortir une forme de leur constellation?
Les productions sont-elles originales?
L'exercice a-t-il captivé les enfants?

Intégration:

Arts plastiques, communication orale.

Variante:

Cette activité peut se faire au tableau ou en équipe de deux. Dans ce dernier cas, les enfants peuvent échanger leur constellation.

- *Référence: Samuel Amegan*

JE SUIS LE MAGICIEN DES FORMES

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de transformer des dessins ou des formes au gré de sa fantaisie en y ajoutant des lignes, d'autres formes ou des décorations.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DFT)
Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

Et la recherche semble bien montrer que l'écart entre les talents créatifs innés d'un individu et ses réalisations créatrices peut être réduit par une éducation délibérée de la pensée créatrice.

Alain Beaudot

Matériel à prévoir: Photocopier la page de l'élève qui est préparée pour cette activité.

Mise en situation:

As-tu déjà remarqué en te promenant dans un quartier que des maisons étaient toutes bâties de la même façon? As-tu cependant remarqué des différences entre ces maisons? Lesquelles? À quoi étaient-elles dues? (Faire ressortir les idées de décoration et d'aménagement selon les goûts et les idées des propriétaires).

Tu sais qu'il est toujours possible d'améliorer un objet, de le rendre plus joli, plus original. Tu peux faire de même avec une phrase, une histoire, un dessin.

Tu vas t'y exercer aujourd'hui avec des dessins et des formes que je te présenterai. Ajoute des traits, des formes ou des décorations selon ta fantaisie. Utilise tes crayons de couleurs.

Processus:

Travail individuel. Durée approximative d'une quinzaine de minutes.

Mise en commun:

Exposition des réalisations. Échange autour du thème: T'est-il déjà arrivé de rendre certaines choses plus belles, plus originales?

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils été originaux dans leurs élaborations?
Ont-ils manifesté de l'intérêt?
Leurs commentaires lors de la mise en commun étaient-ils pertinents? personnels? originaux?

Intégration:

Arts plastiques, mathématique, communication orale.

Variantes:

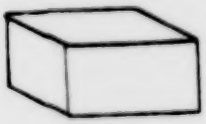
Ajouter des mots à des phrases pour les embellir... dessiner des formes simples à enjoliver.

- ***Référence: Alain Beaudot***

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

JE SUIS LE MAGICIEN DES FORMES



PAREILS, MAIS ... PAS PAREILS !!!

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'ajouter des détails à deux formes semblables, de façon à ce qu'elles représentent deux idées ou objets différents.

Habileté visée: Élaboration

Lien créatif: (DPI)
Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - implications

À l'oreille de l'enseignante:

"L'élaboration rejoint la capacité de faire des transformations. Souvent l'enfant est appelé à traduire un message d'une autre façon. Ce qui était dit par la parole peut être transmis par le dessin ou la peinture, par le son ou par le corps."

André Paré

Matériel à prévoir: Une photocopie pour chaque élève de la page de l'élève.

Mise en situation:

Beaucoup de personnes se contentent de répéter toujours les mêmes gestes. Elles portent toujours la même blouse avec tel pantalon. Elles mangent toujours le même légume avec telle viande. Elles décorent leur arbre de Noël de la même façon à chaque année.

Pourtant, chacun de nous est capable de transformer, d'enjoliver les choses et les situations en ajoutant des détails, en osant changer les choses de place.

Il s'agit d'observer, de réfléchir et d'oser.

Aujourd'hui, tu vas avoir à te pratiquer à cette habileté de changer des formes, de les transformer.

Sur la feuille qu'on te présentera, deux formes semblables sont dessinées. Tu devras les changer de façon à ce qu'elles aient des aspects différents. Tu peux ajouter des lignes, des formes, de la couleur. L'important c'est l'originalité!

Processus:

Travail personnel d'une durée approximative de 10 minutes.

Mise en commun:

Les enfants sont invités à s'asseoir en cercle et à présenter leurs conceptions au groupe.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils réussi à donner des aspects différents à leurs formes?
Leurs productions étaient-elles originales?
Ont-ils aimé leur activité?
Ont-ils communiqué facilement lors de la présentation au groupe?

Intégration:

Arts plastiques, communication orale.

Variantes:

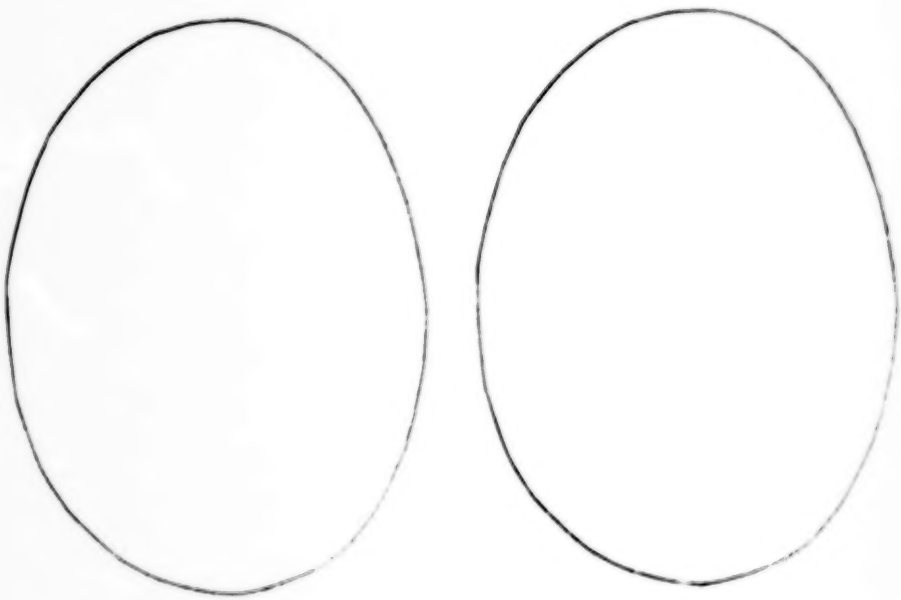
Même exercice avec:

- *Références: Samuel Amegan, André Paré*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

PAREILS... MAIS PAS PAREILS !!!



Tu dois ajouter des détails à ces deux formes semblables de façon à ce qu'elles représentent deux éléments différents (objets, animaux, etc.).

UN JAMAIS-VU

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'inventer un nouvel animal.

Habileté visée: Originalité.

Lien créatif: (DFT)

Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

Une production rare et unique en son genre n'est originale que dans la mesure où elle est pertinente en regard du problème posé.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Une feuille blanche (format dessin) pour chaque élève.

Mise en situation:

As-tu déjà entendu parler de cet animal qui parlait par la queue?

Sais-tu que tu peux créer à ton tour un "jamais-vu", un animal qui n'a jamais existé?

Pour t'aider nous allons faire un petit jeu. (Musique douce).

Ferme les yeux.

Pense à deux animaux de ton choix, un gros et un petit, ou un beau et un moins beau ou quelque animal que te suggérera ta pensée.

Imagine alors que tu es un puissant magicien.

Tu peux faire un nouvel animal avec ces deux animaux en mélangeant des parties de leur corps, leurs couleurs ou leurs caractéristiques.

Va maintenant le dessiner, n'oublie pas de le mettre en couleur.

Processus:

Travail personnel.

Mise en commun:

Les enfants sont invités à présenter leur "jamais-vu" au groupe en élaborant sur ses caractéristiques: cris, habitudes, etc...

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils manifesté de l'intérêt?
L'animal est-il original?

Intégration:

Français, communication orale, arts plastiques, formation personnelle et sociale.

Variante:

Les enfants sont placés deux par deux. Chacun choisit un animal. Les deux créent alors un nouvel animal à partir des caractéristiques des deux animaux.

- *Référence: Samuel Amegan*

DES UTILISATIONS INHABITUELLES

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver plusieurs utilisations inhabituelles d'une poêle à frire.

Habileté visée: Originalité

Lien créatif: (DMT)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

On peut créer en transformant le familier en bizarre et le bizarre en familier.

J.J. Gordon

Matériel à prévoir: Une poêle à frire et une feuille de papier brouillon pour chaque enfant.

Mise en situation:

Tu sais qu'on peut faire des tas de choses différentes avec un objet. Par exemple, pensons à une ficelle. Que peux-tu faire avec une ficelle? (Laisser les enfants faire des suggestions et en ajouter: coudre, attacher des souliers, faire une corde à linge, tirer un jouet, amuser un chaton, etc.).

Faire remarquer aux enfants que l'on peut se servir des objets de façon conventionnelle, mais qu'on peut inventer des manières bien originales, humoristiques de se débrouiller, d'utiliser des objets. Reprendre alors l'idée de la ficelle pour en tirer d'autres usages originaux.

Aujourd'hui, c'est à une poêle à frire que tu devras trouver des usages.

Processus:

Inscris chacune de tes idées sur ta feuille. Tu auras 5 minutes environ. À mon signal tu viendras te joindre au groupe pour faire connaître tes idées à tous.

Mise en commun:

Les enfants sont invités à émettre leurs idées. L'enseignant les inscrit au tableau.

Pistes d'évaluation:

Combien d'idées originales ont été émises?
Sont-elles plus nombreuses que les idées conventionnelles?
Les enfants ont-ils montré de l'intérêt?

Intégration:

Communication orale, écriture, lecture.

Variantes:

Dis-moi tout ce que tu pourras faire avec un journal, un pneu, un soulier, une chaise...

- ***Référence:*** *J.J. Gordon*

UNE BICYCLETTE QUI PARLE

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable d'imaginer un discours original émis par une vieille bicyclette alors qu'elle se fait conduire aux rebuts.

Habileté visée: Originalité

Lien créatif: (DMT)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

Faciliter l'originalité c'est pour le pédagogue, insister pour que les enfants produisent des choses qui proviennent vraiment d'eux.

Favoriser l'originalité, c'est essentiellement lutter contre la copie et le cabotinage.

André Paré.

Matériel à prévoir: Une page de l'élève telle que préparée, à photocopier pour chaque élève.

Mise en situation:

T'est-il déjà arrivé de te placer dans la peau de quelqu'un, d'imaginer ce que tu dirais si tu étais à sa place?

(Laisser les enfants se raconter).

Comment te sentais-tu alors?

Avais-tu eu les mêmes réactions que la personne ou l'animal en question?

Faire ressortir le fait que chacun réagit d'une façon qui lui est personnelle et que cette façon personnelle peut être

originale, spéciale. Souligner qu'on y gagne souvent à prendre la peine de soigner une intervention, à la personnaliser.

Aujourd'hui, je vais te demander de t'imaginer que tu es une vieille bicyclette qu'une grand-mère ou un grand-père s'en va jeter aux rebuts. Ferme un peu les yeux. Place-toi dans la peau de la bécane. Parle à la personne âgée pendant qu'elle te conduit au camion des vidangeurs. Considère bien qu'il ne te reste que quelques minutes pour parler, pour vider ton coeur de vieille bicyclette.

Processus:

Inscris ta conversation sur la feuille que je te présente. À mon signal, tu viendras te joindre au groupe. Durée approximative de 5 à 10 minutes.

Mise en commun:

À tour de rôle, les enfants sont invités à lire leur monologue en empruntant la "voix" de la bicyclette.

Pistes d'évaluation:

L'activité a-t-elle suscité l'intérêt?... le plaisir?
Les enfants ont-ils réussi à se placer dans la peau de la bicyclette?... à modifier leur voix?
Les réflexions étaient-elles personnelles, originales?

Intégration:

Communication orale, écriture, lecture.

Variantes:

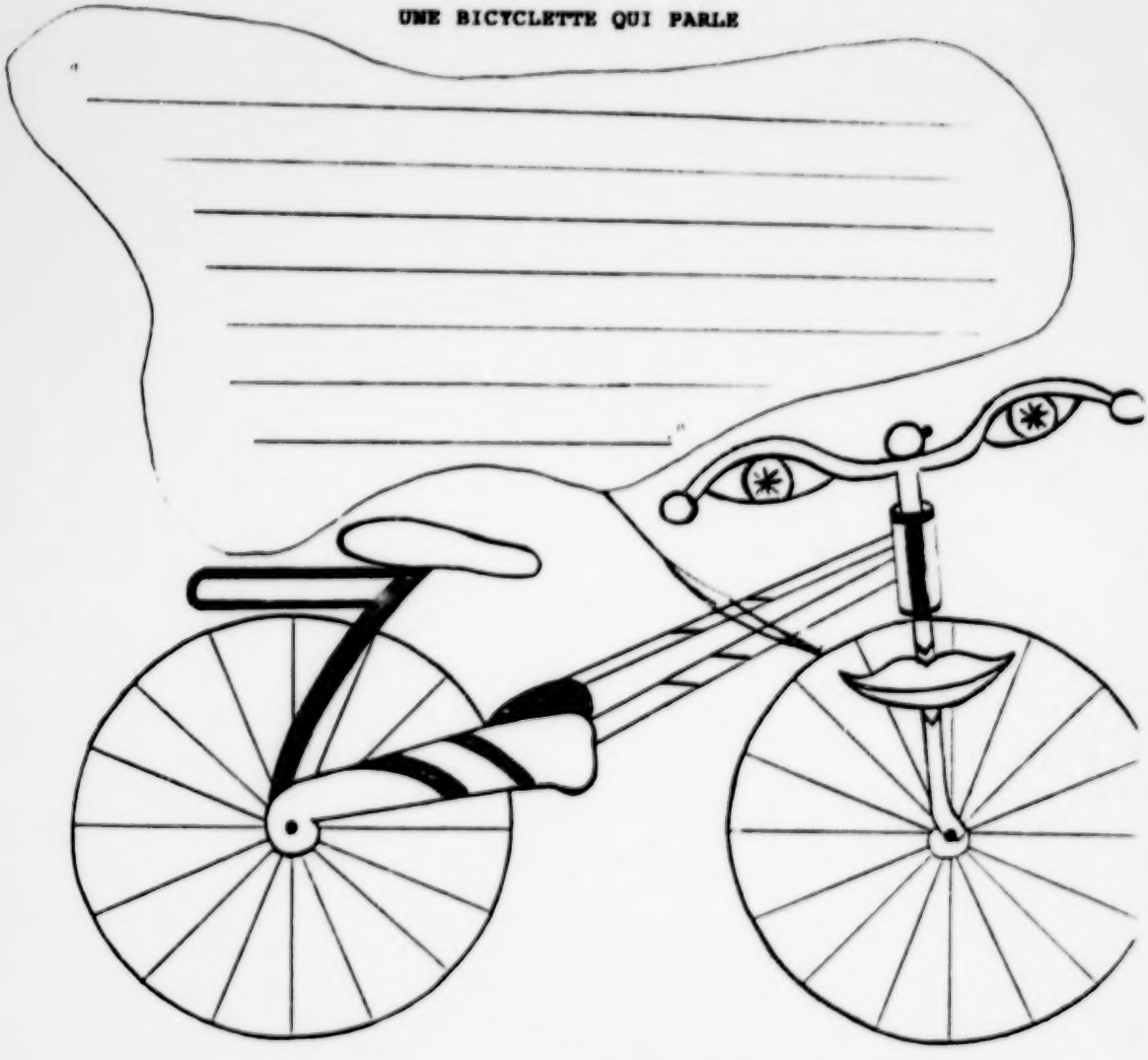
Tu es la première page d'un livre... Tu es un enfant noir...
Tu es une moustache qu'on va couper...

- *Référence: André Paré*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

UNE BICYCLETTE QUI PARLE



DES VIEUX JOURNAUX
DES IDÉES NEUVES

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de réaliser une production originale à partir de vieux journaux.

Habileté visée: Originalité.

Lien créatif: (DPT)
Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

Avec de vieux journaux, on peut faire des choses merveilleuses. On peut les froisser et les mettre en boule, cela fait un bruit si agréable ! Et puis, on les déchire, et avec les morceaux, on fait comme par magie un tas de choses si charmantes et si drôles ! Il n'y a pas de jeu plus amusant !

Ulrich Beer et Willy Erl

Matériel à prévoir: Des vieux journaux en quantité suffisante pour répondre aux besoins de tous les élèves et des matériaux divers de bricolage: cartons, colle, laine, boutons, bâtonnets, etc.

Mise en situation:

Commencer par lire aux enfants le commentaire "À l'oreille de l'enseignante" pour stimuler leur imagination et leur attention. Faire alors démarrer l'échange sur ce thème: Qu'aurais-tu pu ajouter si c'est toi qui avais écrit ce petit message? Essaie de trouver quelques idées originales.

Après l'émission des idées, suggérer aux enfants d'inventer une oeuvre originale à partir des vieux journaux qu'on a apportés. Pense à quelque chose d'intéressant, de spécial,

que tu auras plaisir à présenter au groupe.

Processus:

Travail personnel d'une durée approximative de 30 minutes. Si la réalisation demande trop de temps, la mise en commun peut se faire le lendemain.

Mise en commun:

L'enfant expose, présente sa réalisation au groupe. Il est invité à expliquer à quoi peut servir son oeuvre et à dire comment il est arrivé à la concevoir.

Pistes d'évaluation:

Avais-tu déjà vu ce que tu as fait?
As-tu eu du plaisir à réaliser ta production?
Es-tu heureux de la présenter?
Les oeuvres sont-elles originales?
Chacun a-t-il réussi à réaliser son propre produit?

Intégration:

Arts plastiques, communication orale.

Variantes:

Nouvelles idées à partir d'une boîte de conserve... d'un crayon...

- *Références: Ulrich Beer, Willy Erl*

OH ! LE BEL EMBALLAGE

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de réaliser un emballage original pour un suçon.

Habileté visée: Originalité.

Lien créatif: (DFU)

Opération - divergence
Contenu - figural
Produit - unités

À l'oreille de l'enseignante:

Il vaut la peine de renforcer ce qui est un produit authentique et personnel, même s'il est apparemment moins beau, moins bien fini. C'est la structure intérieure de chacun qui a permis cette production originale, qui, se transformant par l'expérience, permettra l'apparition de produits de plus en plus évolués.

André Paré

Matériel à prévoir: Un suçon pour chaque élève et divers matériaux de bricolage à mettre à leur disposition: carton, papier, laine, corde, etc...

Mise en situation:

Peux-tu me dire à quoi peut servir une mitaine?
Recueillir les idées.

Laisse-moi te dire que j'ai déjà reçu quand j'avais 7 ans, une pomme délicieuse emballée dans une mitaine. Eh ! oui ! une mitaine à laquelle étaient cousus des boutons pour les yeux et le nez et un morceau de laine pour la bouche. J'étais si heureuse de cet emballage original que je l'ai conservé longtemps en souvenir.

T'est-il déjà arrivé, toi, de recevoir un présent emballé de façon originale? Comment t'es-tu sentie? Qu'as-tu pensé?

Aujourd'hui, je vais te demander de faire preuve d'originalité, de réaliser un emballage différent de celui de tes amies.

C'est un suçon que tu auras à emballer. Tu pourras ensuite l'offrir à qui tu voudras ou le garder. Utilise du carton, de la corde, différents papiers, enfin ce que tu choisiras parmi le matériel disponible. Regarde bien la forme, la grandeur de ton suçon. Imagine que tu es toi-même un suçon cela te donnera peut-être des idées..

Processus:

Le travail se fait individuellement. Durée approximative d'environ une vingtaine de minutes.

Mise en commun:

Exposition ou présentation du suçon "emballé" au groupe entier.

Pistes d'évalution:

Chacun a-t-il réussi un emballage?
La production montre-t-elle que cet enfant a fait un effort pour être unique, utile?
L'activité a-t-elle captivé les enfants?
Ont-ils utilisé plusieurs matériaux?

Intégration:

Arts plastiques, formation personnelle et sociale, communication orale.

Variante:

Décore un crayon.

- *Référence: André Paré*

DES BULLES DE SAVANTS

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de compléter une bande dessinée en plaçant des signes ou dessins symboliques dans les bulles.

Habileté visée: Originalité

Lien créatif: (DMR)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - relations

À l'oreille de l'enseignante:

Pour juger de la nouveauté, il faut se placer par rapport à celui qui la produit. Ce que découvre un enfant peut n'avoir rien de nouveau si je juge par rapport à moi, mais si je juge par rapport à lui, à son état antérieur, peut-être s'agit-il de créativité.

André Paré

Matériel à prévoir: La page de l'élève portant la matrice de la bande dessinée (une pour chaque élève).
Une bande dessinée comportant des symboles.

Mise en situation:

Tu connais les bulles de savon? Connais-tu d'autres sortes de bulles?

Moi, je connais des bulles de savants, celles qu'on retrouve dans les bandes dessinées spéciales. Elles sont préparées par des espèces de savants et sont originales.

Veux-tu être le savant qui organise ces bulles originales?

Je vais te présenter une histoire écrite sous une bande dessinée de quatre cases. Ce que tu devras inventer ce sont les discours à placer dans les bulles. Ce que ces discours auront d'original c'est qu'ils ne seront pas en mots comme on

voit habituellement. Ils seront faits en signes ou dessins aptes à représenter ce que veut dire le personnage.
Donner ici des exemples de quelques signes au tableau.

Laisse aller ton imagination. Sois originale! Invente. Tu es capable. Je te suggère de t'imaginer être le personnage de la bande dessinée.

Processus:

On peut lire le texte de la bande dessinée en plénière après avoir remis une feuille d'exercice à chaque élève. Chacun travaille ensuite individuellement. Durée approximative de 20 à 30 minutes.

Mise en commun:

En cercle, les enfants sont invités à présenter leur bande dessinée. On les exposera ensuite.

Pistes d'évaluation:

L'enfant se sent-il heureux avec ce genre d'exercice?
Les productions sont-elles originales?
Respectent-elles le lien entre le texte et les bulles?

Intégration:

Lecture, communication orale, arts plastiques.

Variante:

Toute autre courte histoire en bande dessinée à laquelle on doit dessiner les traits du visage, ou ajouter des paroles drôles.

- *Référence: André Paré*

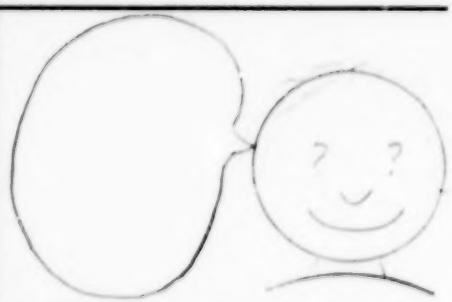
PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

DES BULLES DE SAVANTS

Ta tâche: Tu devras compléter les bulles de la bande dessinée. Pour cela tu représentes les pensées ou les paroles de la fillette par des signes ou des symboles.

UNE JOURNÉE DANS LA VIE
DE CORINNE DEBINE

Corinne Debine se réveille heureuse. Elle va visiter le zoo aujourd'hui.	En arrivant au zoo, Corinne glisse sur une pelure de banane. Elle évite de tomber en se cramponnant à une branche d'arbre.
	
En entendant hurler le lion, Corinne a bien peur, si peur qu'elle reste figée.	Les singes la font bien rire. Elle se demande ce qu'ils pensent en lui faisant des grimaces.

MOI, L'ORIGINALITÉ, JE CONNAIS ÇA !

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de raconter une expérience pendant laquelle il a découvert une façon nouvelle d'utiliser un objet.

Habileté visée: Originalité

Lien créatif: (CBI)
Opération - convergence
Contenu - behavioral
Produit - implications

À l'oreille de l'enseignante:

L'originalité se manifeste par notre capacité de produire des associations fort éloignées des données en jeu, de fournir des solutions habiles, astucieuses, sortant de l'ordinaire, de donner des réponses ou de produire des objets statistiquement rares dans notre groupe.

L'originalité est la facilité de générer des idées neuves, uniques, non banales et utiles.

Samuel Amegan

Matériel à prévoir: Quelques gravures fantaisistes à présenter aux enfants. (Les livres d'enfants en contiennent beaucoup).

Mise en situation:

La classe est présentement remplie de personnes vraiment spéciales, capables d'originalité. Il t'est sûrement arrivé, peut-être bien souvent, d'inventer un usage à un objet ordinaire. Cela arrive à chacun de nous, mais on n'en parle pas et on l'oublie vite. On hésite même à croire qu'en ces occasions on invente, on crée. (L'enseignante peut raconter une telle expérience qu'elle aurait elle-même vécue).

Présenter ici quelques dessins ou gravures présentant une ou des scènes originales. Échanger sur leur contenu avec les enfants.

Aujourd'hui nous allons creuser dans nos mémoires et essayer de nous rappeler un moment où l'on a fait quelque chose d'unique.

Processus et mise en commun:

Chacun, assis en cercle, est invité à raconter son expérience... L'enseignante soutient la communication par des questions telles:

Ça s'est passé il y a longtemps?
Te souviens-tu de ce que tu as ressenti à ce moment-là?

Durée approximative d'une vingtaine de minutes ou le temps que chaque enfant qui le désire ait pu s'exprimer.

Pistes d'évaluation:

Chaque enfant qui le désirait a-t-il pu s'exprimer?
Les communications étaient-elles personnelles?
L'enfant semblait-il reconnaître sa capacité d'originalité à travers son récit?

Intégration:

Communication orale, formation personnelle et sociale.

Variante:

Connais-tu une personne originale? Si oui, décris-la ! Parle de ses inventions...

- *Référence: Samuel Amegan*

D'AUTRES MOTS POUR LE DIRE

Objectif spécifique:

L'enfant devra être capable de trouver au moins deux façons originales de souhaiter "Bon appétit" à quelqu'un.

Habileté visée: Originalité

Lien créatif: (DST)
Opération - divergence
Contenu - sémantique
Produit - transformations

À l'oreille de l'enseignante:

La majorité des problèmes ne sont pas nouveaux. Le défi est de voir le problème de façon nouvelle.

J.J. Gordon

Sollicitations de l'enseignant pouvant aider l'élève à être original:

"Pense à quelque chose d'original et d'intéressant. Pense à quelque chose à laquelle tu n'as jamais pensé auparavant... Mets sur pied ou invente quelque chose d'unique, de neuf..."

F.E. Williams

Matériel à prévoir: Une feuille préparée pour chaque élève sur laquelle il pourra noter ses trouvailles.

Mise en situation:

Que dis-tu à ta maman ou ton papa avant de partir pour l'école le matin?

Laisser les enfants s'exprimer et noter spécialement les différences dans la façon de se dire bonjour.

T'est-il déjà arrivé de t'entendre dire "Je t'aime" d'une façon qui t'a spécialement fait plaisir? Veux-tu nous la raconter?

Il existe bien des façons de dire la même chose et souvent, notre oreille est spécialement heureuse lorsqu'elle entend des façons douces, différentes, uniques, originales.

Aujourd'hui, nous allons nous pratiquer à dire de manières différentes la formule "Bon appétit" comme un fruit que l'on mange de façon différente. Dessine-toi avec le personnage de ton choix et inscris 2 façons différentes de lui souhaiter "Bon appétit".

Processus:

L'enfant travaille individuellement. Durée approximative d'une vingtaine de minutes.

Mise en commun:

En cercle, les enfants partagent leurs trouvailles et leurs réactions face à cette activité.

Pistes d'évaluation:

Les enfants ont-ils été originaux en général?
Les trouvailles étaient-elles pertinentes?
L'activité a-t-elle inspiré de l'intérêt, du plaisir?

Intégration:

Arts plastiques, écriture, communication orale, formation personnelle et sociale, dramatisation.

Variantes:

Des façons originales de demander l'heure, de dire "J'ai faim", "Je t'aime". "Quel est ton nom?" "Bonne fête".

- *Références: J.J. Gordon, Frank E. Williams*

PAGE DE L'ÉLÈVE

NOM: _____

D'AUTRES MOTS POUR LE DIRE